

REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GA
N° 35 JULIO-AGOSTO 2009
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
| Los Sims 3 | Trine | Red Faction Guerrilla | Arma II | Velvet Assassin | inFAMOUS |
| Ghostbusters | Tales Of Vesperia | | Virtua Tennis 2009 | Fuel | SBK 09 |
| Dance Fabulous | Rhythm Paradise | Terminator: Salvation
00035
9 771888 607001


16+


PC
DVD


XBOX 360


XBOX
LIVE




PLAYSTATION 3


GEO-MOD 2.0


volition inc


THQ

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Muller, 34
28039 Madrid
Telf.: 911426873
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

SUBDIRECTOR
Ángel Francisco Jiménez
subdirector@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
David Hernández
Enrique Luque
José Raúl Sotomayor
Carlos López
Hugo Lanchares
Guillermo Ballestero
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Ricardo H.
Ramón Romero

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es
www.revistadevideojuegos.com

Los videojuegos siguen en forma

Después de comprobar la de sorpresas que se han desvelado en la edición de este año del E3, ya sabéis, la feria de videojuegos más importante del mundo, todos los aficionados a esta forma de ocio nos hemos quedado mucho más tranquilos y esperanzados. Y es que parece que a pesar de la crisis en la que nos encontramos las compañías van a volver a apostar fuerte por títulos extraordinarios, auténticos pesos pesados. Juegos como New Super Mario Bros Wii, Forza Motorsport 3, Uncharted 2: Among Thieves o el videojuego The Legend of Zelda: Spirit Tracks van a depararnos muchísimas horas de diversión tras las vacaciones de verano. Sin duda vamos a gozar de un final de año fantástico, que esperamos que tenga continuidad a lo largo del 2010.
¡Disfrutad de las vacaciones!



CONTENIDOS

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™

SE ABRE LA TEMPORADA DE CAZA

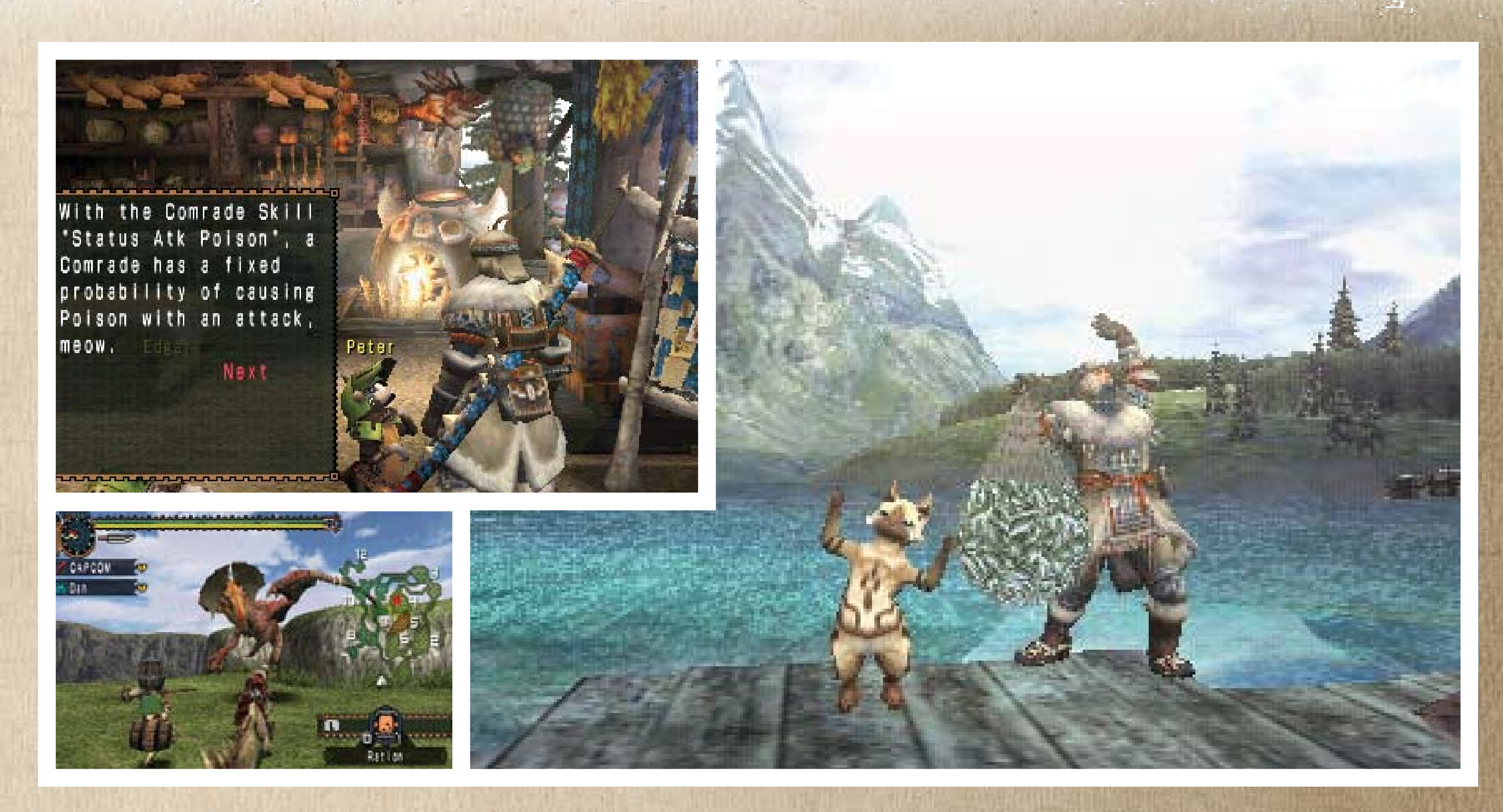
Por fin ya está entre nosotros el juego más esperado para PSP, Monster Hunter Freedom Unite. Como muchos ya sabréis esta saga desata auténticas pasiones entre los jugadores japoneses (allí se han vendido millones de copias) y de hecho se ha convertido en una de las franquicias más populares, plantando cara a pesos pesados como Dragon Quest o Final Fantasy. Y no es para menos, dado que esta fantástica aventura de acción posee muchísimas cualidades que ahora os contamos, haciendo de ella una de las más completas existentes en la portátil de Sony.

El objetivo fundamental en Monster Hunter Freedom Unite es dar caza a animales y bestias cada vez más grandes y feroces que se encuentran campando a sus anchas por los decorados. Pero antes de nada, lo primero es crear a nuestro personaje, pudiendo seleccionar su nombre, sexo, ropa y apariencia. Cuando estemos listos, es conveniente darnos una vuelta por la aldea en la que nos encontramos y charlar con sus habitantes para ir entrando "en situación". Y tras esta tarea, tampoco es mala idea superar el completo tutorial, donde se nos muestran las acciones básicas que podemos realizar con nuestro personaje. Una vez superado, ya podemos salir de cacería, pero antes de hacerlo es muy recomendable repasar tranquilamente nuestro equipo. Al principio puede que esta labor no tenga demasiada relevancia, pero ya os adelantamos que conforme vayáis superando misiones









se tornará en fundamental. Si le dedicamos el tiempo suficiente, llegaremos a obtener más de mil armas distintas y un número aún más elevado de objetos (cascos, armaduras, etc.). Según la misión que tengamos que llevar a cabo será más recomendable equiparnos con unos objetos u otros.

A las cacerías pueden unirse hasta tres de nuestros amigos, siendo este el aspecto más interesante que posee Monster Hunter Freedom Unite. Para dar caza a los monstruos más grandes y poderosos es necesaria la colaboración estrecha entre varios jugadores y trazar un plan adecuado. Y no penséis ni por un momento que si cazáis en grupo acabaréis demasiado pronto la aventura, puesto que sus desarrolladores calculan unas 400-500 horas de juego, lo que significa muchos meses de entretenimiento asegurado.

El sistema de control está bien adaptado a las posibilidades de la portátil. El stick nos permite guiar a nuestro personaje por los decorados mientras que los botones frontales sirven para llevar a cabo las acciones principales. Salvo pequeños problemas con la cámara que sigue la acción, en general todo funciona muy bien en este plano.

Uno de los escasos peros que se le pueden achacar al título son los tiempos de carga, que son demasiado largos y bastante frecuentes. Sin embargo, este pequeño defecto se puede solucionar fácilmente si instalamos el juego en nuestra tarjeta Memory Stick (siempre y cuando tengamos espacio suficiente). Donde sí que no podemos echar nada en cara a esta aventura es en su apartado técnico, dado que decorados y personajes poseen un aspecto sobresaliente. ¡Y la banda sonora no se queda atrás! Monster Hunter Freedom Unite es una aventura completísima, bien realizada e indispensable que no puede faltar en vuestra colección.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Koch Media
Género: Aventura / Acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
Versiones disponibles: PSP
www.capcom.com/monster



92

Lo mejor
El desarrollo te atrapa casi sin que te des cuenta. Garantiza muchísimas horas de diversión. Ir de caza en compañía.

Lo peor
Los tiempos de carga (aunque pueden reducirse tras la instalación).

Nuestra opinión
Con esta aventura vas estar ocupado durante meses, sin exagerar.

LA ESTÉTICA MÁS "FASHION"

ACCESORIOS PARA HELLO KITTY

Blade Representaciones es una empresa dedicada a la distribución de accesorios y merchandising relacionado con el sector del videojuego, que trae al mercado español una colección de accesorios para Wii y Nintendo DS con la famosa gatita Hello Kitty. El personaje ya ha cumplido 35 añitos pero sigue gustando a generaciones de pequeños y mayores, además de ser el principal exponente del movimiento "kawaii", surgido en Japón en los años 70 (moda de coleccionar objetos "monos".





NDS Full Pack

El pack más completo para llevarte tu Nintendo DS lite de viaje. Incluye unos cascos de audio, carcasa protectora para la consola, 3 stylus, 3 estuches para juegos, cargador de coche, un limpiador de pantalla, un protector de pantalla y pegatinas para personalizar la consola.
Precio: 29,99€

NDS Hello Pack

Este pack incluye 3 stylus, 3 estuches para cartuchos, una carcasa para proteger y guardar tu consola y 3 pegatinas intercambiables para darle un toque "Hello Kitty" a Nintendo DS.
Precio: 19,99€

NDS Gift Pack

Un pack que incluye 3 stylus, 3 estuches para cartuchos de juego y 3 pegatinas de frontal para proteger y personalizar la consola con la imagen de Hello Kitty
Precio: 14,99€





Wii Controller pack

¡En este pack encontrarás todo lo que necesitas para tener una Wii "Hello Kitty"! convierte tu Wii en una consola con personalidad propia gracias a estas fundas de silicona para los mandos (que ayuda a que no se escurran ni ensucien), un limpiador de pantalla, dos correas de seguridad para los mandos y varias pegatinas intercambiables para los frontales.
Precio: 19,99€



Wii Fit Pack

¡Con esta funda de silicona Hello Kitty no solo protegerás tu Wii Fit de la suciedad y los arañazos, sino que serás la envidia de todos! La funda para el Wii Fit de Hello Kitty no podría ser más "fashion".
Precio: 24,99€



LA PSP SE VUELVE FEMENINA

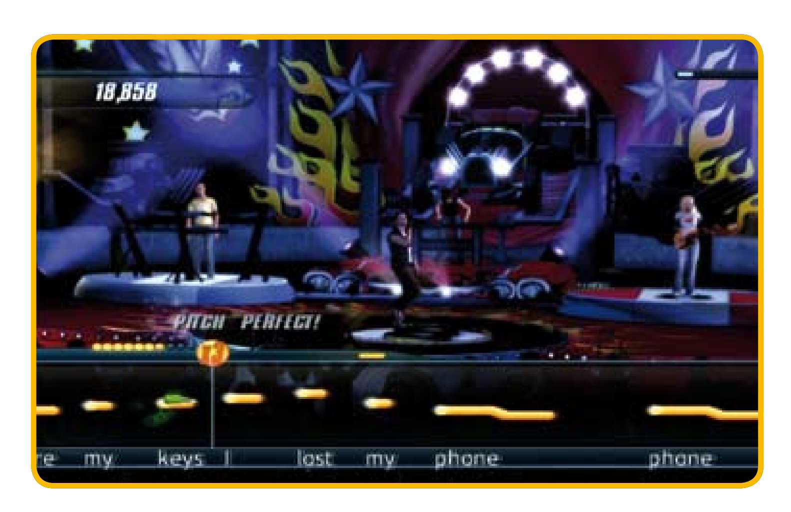
PSP3000 LILAC PURPLE

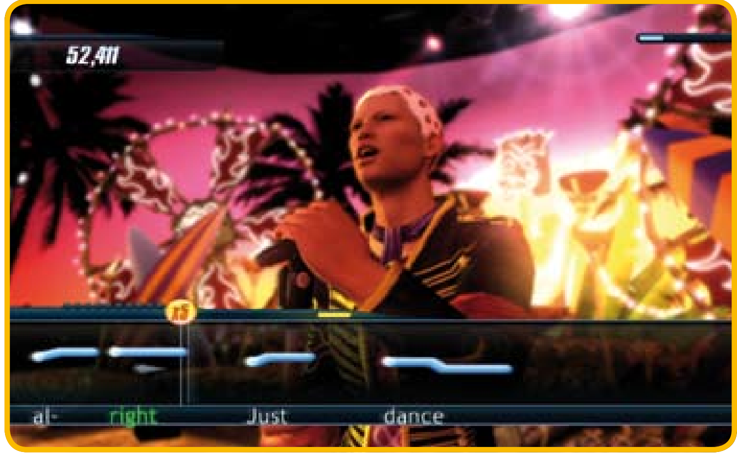
La gama de colores del sistema PSP de Sony crecerá aún más con un nuevo modelo muy especial: se trata del Lilac Purple PSP-3000 que se pondrá a la venta en un pack que incluye el juego Hannah Montana: Rock Out The Show.
El pack se pondrá a la venta en todos los territorios PAL, el próximo mes de octubre. Su llegada dará un toque femenino a la actual gama de colores de PSP-3000: Vibrant Blue (azul), Mystic Silver (plateado), Pearl White (blanco) y Radiant Red (rojo) sin olvidar el clásico Piano Black (negro).
Además del nuevo color de PSP-3000, con el primer juego oficial de Hannah Montana para PSP que viene incluido en el pack, las fans de esta conocida cantante no sólo serán las protagonistas del espectáculo, sino que también podrán diseñar un concierto personalizado por cada ciudad que visiten y cantarán 11 éxitos de la artista Miley Cirus así como tres de sus nuevas canciones.



TRIUNFO MUSICAL

KARAOKE REVOLUTION





Konami ha anunciado que volverá al género musical con el lanzamiento de Karaoke Revolution, un nuevo título de karaoke para PLAYSTATION 3 y Wii que llegará a las tiendas en Noviembre.
Desarrollado por Blitz Games, Karaoke Revolution permite que hasta 16 jugadores disfruten juntos y compitan entre ellos. El juego ofrece 50 temas licenciados para cada uno de los cuales los jugadores deberán afinar su voz y cantar en sintonía con la canción para ganar puntos.
Karaoke Revolution incluye un buen número de modos de juego, con el modo Party para 16 jugadores, en el cual todos ellos competirán entre ellos mismos. La versión para PLAYSTATION 3 incluirá también un completo modo Online, en el que los jugadores podrán enfrentarse contra otros cantantes como ellos en cualquier parte del mundo, e incluso descargarse más temas en el futuro. En paralelo, este modo Online permitirá la opción de descargar nuevos escenarios, y accesorios para los personajes, como por ejemplo ropa.

DICHOSAS DIETAS

CUIDA LO QUE COMES



Tras ejercitar el cerebro y los músculos, otro de los puntos clave para disfrutar de una vida saludable, es realizar una dieta correcta que nos evite la temida obesidad u otras enfermedades. En este sentido, Digital Bros y 505 Games han desarrollado una curiosa aplicación/juego que aconseja sobre los alimentos más recomendables y es capaz de recomendar dietas personalizadas a cada usuario, según sus parámetros físicos.
Cuida lo que comes aparecerá en Nintendo DS y Wii. En esta última versión, hay compatibilidad con la Balance Board para la simulación de ejercicios y también un "modo concurso" que indica el nivel de conocimientos sobre una dieta sana para la vida actual.

TERROR PURO

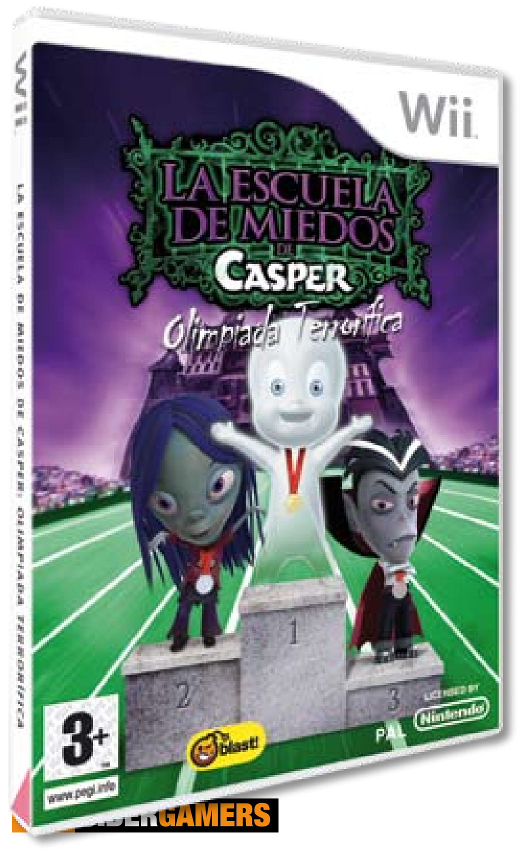
LA VOZ DE JIGSAW EN SAW



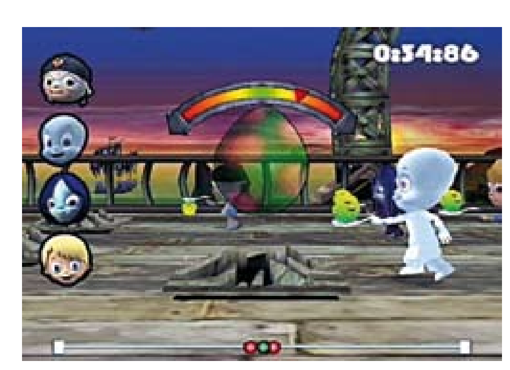
Konami Digital ha dado a conocer que el reconocido actor Tobin Bell repetirá su papel como la voz del terrible Jigsaw en la adaptación a videojuego de la franquicia de terror más exitosa de todos los tiempos: SAW. El título aparecerá para PLAYSTATION 3, Xbox 360 y PC, coincidiendo con el estreno en el cine de Saw VI.
SAW invita a los jugadores a adentrarse en un terrorífico juego en los tenebrosos pasillos de un asilo psiquiátrico abandonado convertido ahora en una jaula de miedo. Desarrollado por Zombie Studios, y utilizando los elementos más importantes de las películas, SAW hará uso de las increíbles capacidades gráficas de la nueva generación de consolas, para crear una atmósfera de juego terrorífica.

TERROR INFANTIL

LA ESCUELA DE MIEDOS DE CASPER: OLIMPIADA TERRORÍFICA





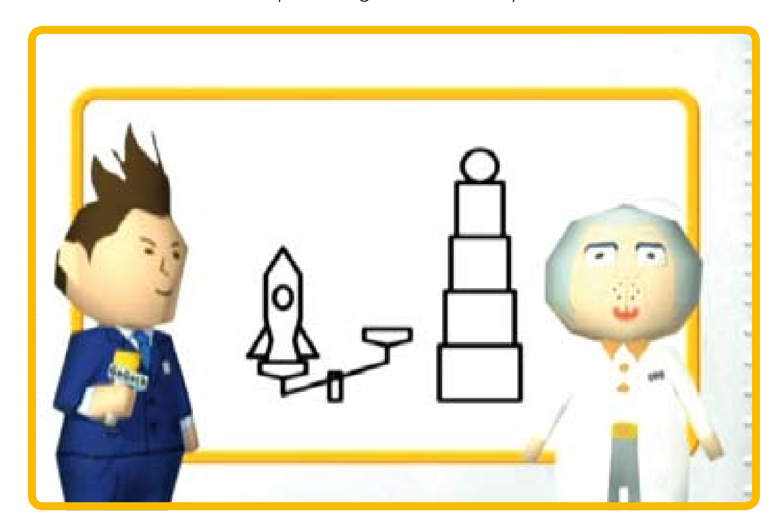


Planeta DeAgostini Interactive y Blast anuncian la llegada de un nuevo juego protagonizado por uno de los pocos fantasmas simpáticos de la historia: Casper. Bajo el formato de la consola Wii, Casper y sus amigos monstruos han organizado unas Olimpiadas con un estilo visual más cercano al mundo del terror clásico que al deportivo.
La mayoría de las pruebas "deportivas" están basadas en las competiciones reales, aunque con "añadidos" como la carrera de obstáculos, que consiste en correr mientras se lleva un huevo de dragón en una cucharilla. También hay pruebas totalmente nuevas como una competición en la que gana quien asuste a más humanos.
Según se vaya ganando competiciones, se puede desbloquear la opción de jugar no sólo como Casper, sino con sus propios competidores. De esta forma se puedes desbloquear toda la galería de personajes de la película, como Manthra, Ra, Jimmy o Thatch.

EL AMO DE LA CIUDAD

MINON HÉROE TOTAL

Planeta DeAgostini y Nordcurrent han creado un arcade de la vieja escuela y que en ocasiones recuerda a los grandes juegos de plataformas de las máquinas de ocho bits. Aunque con la potencia gráfica de una consola como Wii, única plataforma donde aparecerá Minion: Héroe Total.
El jugador debe controlar a Minon, un superhéroe de ciudad que tiene la particularidad de cambiar de tamaño según el escenario donde se halle: desde campos de golf inmensos y convertirse en un titán de varias decenas de metros o hallarse en la hierba de un parque, y Minion adoptará el tamaño de un insecto.
Tal variedad de escenarios ha permitido a los diseñadores del juego construir muchos tipos de trampas y objetos que Minon debe utilizar sabiamente para que pueda llegar a las zonas secretas. Dichas zonas contienen a veces, el único camino para resolver cada nivel. También hay que destacar la banda sonora inspirada en el anime japonés y el doblaje de un maestro de este arte: Tomás Rubio.





SÚBDITOS DEL DEPORTE REY

LOS USUARIOS DISEÑAN FIFA 2010





Después de ganar 25 premios internacionales con FIFA 09, Electronic Arts desvela las primeras novedades de FIFA 2010. Mejoras que están basadas en las opiniones de los usuarios tras más de 275 millones de partidos online jugados. Mejorar el juego aéreo y la inteligencia del portero, lograr un mecanismo de disparo más realista y con menos tiros al poste, tener un campo de entrenamiento donde perfeccionar la técnica o poder lanzar faltas directas rápidamente son sólo algunas de las cuestiones planteadas por los seguidores y tratadas en FIFA 10.
Sobre el terreno de juego se han mejorado los fundamentos tácticos del fútbol. Al atacar, los jugadores analizan el espacio con mayor eficacia, corren y se desmarcan intentando evitar el fuera de juego, inventan líneas de pase con naturalidad y crean gran variedad de opciones de ataque. Y al defender, los nuevos conceptos como la prioridad posicional permiten a los defensas realizar varias jugadas al mismo tiempo. También se puede presionar en los marcajes o realizar despejes lógicos.

SE PREPARAN LOS MOTORES

GRAN TURISMO 5





Gran Turismo es la franquicia más importante del género de conducción, famosa por su singular nivel de realismo e impresionantes gráficos, que sorprendieron a todo el mundo cuando apareció la primera entrega de la serie en PLAYSTATION. Cada versión de Gran Turismo se ha convertido en el punto de referencia para otros simuladores, y ahora, con el potente procesador de PLAYSTATION 3, única consola en la que aparecerá el juego, los desarrolladores de Gran Turismo 5, aseguran que su proyecto pondrá de nuevo el listón en lo más alto.

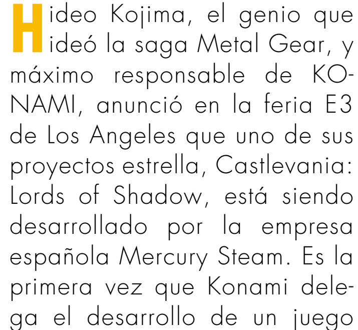
Si la franquicia Gran Turismo ha destacado por sus gráficos fotorealistas, la quinta entrega además mejora el punto más flojo de la serie, que era la recreación de una experiencia de conducción más auténtica. Se han añadido nuevos circuitos, así como la aparición de cientos de coches reales de casi todos los fabricantes mundiales de automóviles. De todas formas, la característica más notoria de Gran Turismo son sus gráficos y en esta ocasión se llegará a un enorme nivel de detalle nunca visto en un videojuego.

DESCARGAS LEGALES

PSPgo

La evolución que Sony ha hecho de su PSP, tiene mucho que ver con la cultura dominante de los usuarios de Internet, como es la descarga legal de ficheros. El verbo inglés "go" define muy bien el carácter de la nueva PSP: rapidez en las descargas.

PSPgo carece de lector en soporte UMD, como sus hermanas, sino que utiliza un sistema de descargas de juegos mediante pago que se almacenan en una memoria flash interna de 16 Gb. Entre otras novedades interesantes, incluye un panel de control deslizante a modo de los teléfonos móviles. Gracias a que no incorpora el lector UMD ha reducido su peso, haciéndola más ligera y fácil de transportar.



ESPAÑOLES EN LA BRECHA

KONAMI COLABORA CON MERCURY STEAM

Hideo Kojima, el genio que ideó la saga Metal Gear, y máximo responsable de KONAMI, anunció en la feria E3 de Los Angeles que uno de sus proyectos estrella, Castlevania: Lords of Shadow, está siendo desarrollado por la empresa española Mercury Steam. Es la primera vez que Konami delega el desarrollo de un juego principal, fuera de Japón.

Según declaraciones del propio Kojima "tengo mucha fe en este estudio y estoy deseando trabajar con ellos". "Castlevania, como ya sabréis, fue creado en Japón y era genial. Pero deseamos que siga siendo atractivo en el futuro, así que hemos pensado en desarrollarlo en Europa y seleccionamos a Mercury Steam".



EMULANDO A NADAL

ROLAND-GARROS LLEGA A EMPIRE OF SPORTS





Empire of Sports, el primer mundo online dedicado al deporte, ha llegado a un acuerdo con la Federación Francesa de Tenis para implementar el Roland-Garros por primera vez en un mundo virtual en 3D. "Roland-Garros: The virtual tournament", pionero en su género, es la versión oficial en 3D del famoso Grand Slam francés. Asimismo, la Federación Francesa de Tenis formará parte próximamente de Empire of Sports y ofrecerá un club con los colores del célebre torneo de Roland-Garros.

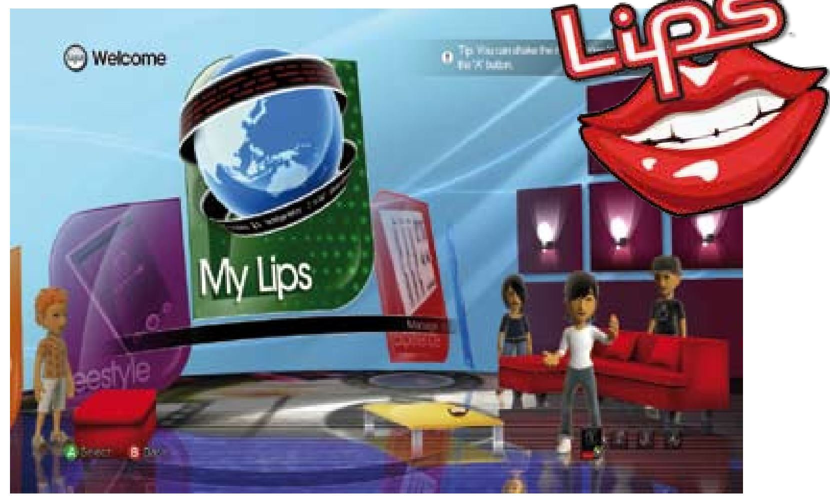
Michel Grach, director de prensa de la Federación Francesa de Tenis, comentó que "Roland-Garros busca también apoyar y dar oportunidades a las nuevas tecnologías. Esa es la razón por la que Empire of Sports nos sedujo. Su facilidad de acceso, el gran realismo táctico de su juego de tenis, así como el extraordinario entusiasmo de su comunidad, hace de nuestra presencia en Empire of Sports una oportunidad excelente para entablar diálogo con su comunidad, en línea con las expectativas de las nuevas generaciones".

GALERÍA DE ÉXITOS

LIPS: NUMBER ONE HITS

Microsoft ha anunciado el lanzamiento de "Lips: Number One Hits", la segunda entrega de la popular saga musical Lips de Xbox 360. Incluye nuevas canciones que abarcarán todo tipo de géneros.
El juego llegará previsiblemente en Octubre de este año con canciones muy populares que han triunfado en los 80, los 90 y la actualidad. Y como siempre, será un título destinado a todo tipo de de edades o las veladas familiares y con los amigos. Las consolas son las sustitutas de los antiguos sistemas de karaokes.
Entre las canciones incluidas en Lips: Number One Hts se encuentran: Viva La Vida de Coldplay; Disturbia de Rihanna; U Can't Touch This de MC Hammer; More Than Words de Extreme; Apologize de Timbaland y OneRepublic; Karma Chameleon de Culture Club; I Heard It Through the Grapevine de Marvin Gaye; Oh, Pretty Woman de Roy Orbison o un éxito tan actual como Ready, Set, Go! de Tokio Hotel.





CORRE, SONIC, CORRE

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING





SEGA ha anunciado Sonic & SEGA All-Stars Racing, una lucha a todo gas para llegar a la línea de meta en este videojuego de carreras cargado de posibilidades. Estará disponible a principios de 2010 para Xbox 360, PLAYSTATION 3, Wii y Nintendo DS.
Sonic & SEGA All-Stars Racing nos presenta a Sonic y a sus amigos corriendo por circuitos ambientados en las murallas de un castillo medieval, en exuberantes bosques y en bulliciosas ciudades, todos ellos sacados de los universos presentes en los juegos de Sonic y SEGA. Los personajes favoritos de los fans de la mascota de Sega, como el Dr. Eggman, Tails, AiAi, Amigo, y muchos más, acompañarán a Sonic en sus vehículos personalizados y también podrán recoger objetos y armas para utilizar contra los adversarios. Los jugadores podrán competir en modo individual o multijugador, que permite a un máximo de cuatro personas correr en una pantalla dividida, o hasta ocho jugadores competir online.

¡VIVA LA CREATIVIDAD!

MICRONET PREMIA A LOS AFICIONADOS A PLAYMOBIL

Micronet, empresa desarrolladora y distribuidora de software de consumo para PC y consola, quiere premiar la creatividad de los aficionados a los clicks de Playmobil, patrocinando los concursos de Playclicks.com.
Coincidiendo con el reciente lanzamiento de la nueva línea de juegos infantiles protagonizada por los clicks de Playmobil y que cuenta con los títulos "La Caza del Tesoro" y "Emergencias", Micronet colabora con la web de habla hispana Playclicks.com apoyando las diferentes iniciativas artísticas con el fin de incentivar la creatividad de aficionados y coleccionistas. Ir en busca del tesoro del pirata Barbanegra o pertenecer al Cuerpo de Bomberos son situaciones divertidas, y a la vez formativas, que contienen gran variedad de mini juegos y actividades.
Los concursos de Playclicks.com, de reconocimiento internacional y periodicidad mensual, incluyen tres categorías diferentes: Fotografía, Micro-relatos y "Customs", que consiste en la creación de una figura manual totalmente innovadora a partir de un muñeco original.



INVESTIGACIÓN NUMÉRICA

SUDOKU BALL DETECTIVE





El editor de software Playlogic Entertainment ha confirmado que publicará Sudoku Ball Detective en Wii, DS y PC en los próximos meses. Sudoku Ball es una adaptación de los populares "Sudokus". El juego consiste en 6 puzzles Sudoku enlazados, fijados en una esfera 3D. Las cifras se seleccionan utilizando el stylus, el mando de la Wii o el ratón, dependiendo de la plataforma.
El argumento del juego propone al usuario tomar el rol de un detective en una pequeña población, donde un crimen acaba de cometerse. Se debe resolver el asesinato completando, a lo largo de la historia, diferentes puzzles de Sudoku Ball. Los puzzles representan diferentes estados de la investigación, como la búsqueda de pruebas, recogida de evidencias, investigación en el laboratorio, e incluso persecución del sospechoso.
Sudoku Ball Detective está inspirado en el popular juego Cluedo, así como en los célebres relatos sobre Sherlock Holmes, y Agatha Christie. Los jugadores también podrán competir por conseguir la mayor puntuación en los numerosos puzzles extra en los diferentes modos de juego.

PIKACHU DESVELADO

GUÍA DE POKÉMON PARA PADRES

Los Pokémon irrumpieron con mucha fuerza a finales de los años 90 y aunque ahora el paso de los años ha mitigado su efecto, siguen siendo uno de los juguetes favoritos de los niños. En videojuegos se han realizado más de treinta entregas y muchos padres no podían comprender como sus hijos podían identificarse tanto con este fenómeno japonés. Afortunadamente, ahora cuenta con una ayuda dirigida por profesionales.
Y es que los psicólogos del Centro Biem, su directora Rocío Ramos-Paul y el terapeuta Luis Torres, se han metido a fondo en la mecánica del juego para que a partir de ahora con la ayuda de su Guía Pokémon para padres, todos se puedan involucrar en el entretenimiento favorito de sus hijos. "Al estar dentro de las nuevas tecnologías, lo vemos como algo complicado y ajeno a nosotros", explica Ramos-Paul, "sin embargo, toda la fórmula Pokémon se basa en las reglas de juegos de toda la vida, que cualquier padre ha practicado en su infancia como las chapas o la oca".



MAGIA CON BLOQUES

LEGO HARRY POTTER





Warner Bros. y TT Games han trabajado junto a LEGO Group para combinar dos de las marcas más populares del mundo en LEGO Harry Potter. Basado en los libros de Harry Potter y en las películas que cuentan los años de Harry en la Escuela de Magos Hogwarts, LEGO Harry Potter ofrece una mezcla única de magia y humor. El juego está siendo desarrollado por TT Games y su lanzamiento está previsto para el 2010.
LEGO Harry Potter permite jugar como Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger y otros personajes de la historia original creada por J. K. Rowling. El jugador tendrá la oportunidad de asistir a clases de magia, conjuros, pociones, volar en escoba y completar tareas para conseguir puntos. A lo largo de la historia, los jugadores tendrán libertad para explorar los lugares más mágicos de la saga como el Castillo Hogwarts, Diagon Alley, El Bosque Prohibido y el pueblo de Hogsmeade.

AMENAZA EXTRATERRESTRE

PEQUEÑOS INVASORES LLEGARÁ A LAS CONSOLAS



Playlogic y Twentieth Century han colaborado juntos para que Pequeños Invasores, el juego basado en la película del mismo nombre, se lance tres días antes que el estreno del film. Estará disponible en Wii, Nintendo DS, Playstation 2 y PC.
Pequeños Invasores llegará a los cines el día 31 de julio de 2009. Es una aventura en clave de comedia sobre las vacaciones de unos niños, que inesperadamente se ven sorprendidos por un ataque de extraños alienígenas que deben rechazar. Los jugadores de DS podrán jugar desde la perspectiva de los personajes principales de la película, y los jugadores de Wii, PlayStation 2 y PC podrán jugar desde la perspectiva de los alien.

ROL MANGA EN RED

SEGUNDA BETA YS ONLINE: THE CALL OF SOLUM

YS online es un MMORPG basado en la serie del mismo nombre, Ys, creada por la compañía japonesa Falcom. Desde su primer título para 8 bits, Ys ha conocido muchas series de animación e incluso novelas. Falcom y CJ Internet están desarrollando el videojuego online, que sigue el estilo anime que caracteriza a toda la saga. Ys Online: The Call of Solum llega a Europa de la mano de Key To Play.
Además, los servidores de Ys Online ya están funcionando para poder probar la nueva beta del juego, que además estará completamente traducida al alemán, castellano, francés e inglés.



APOCALIPSIS NOW

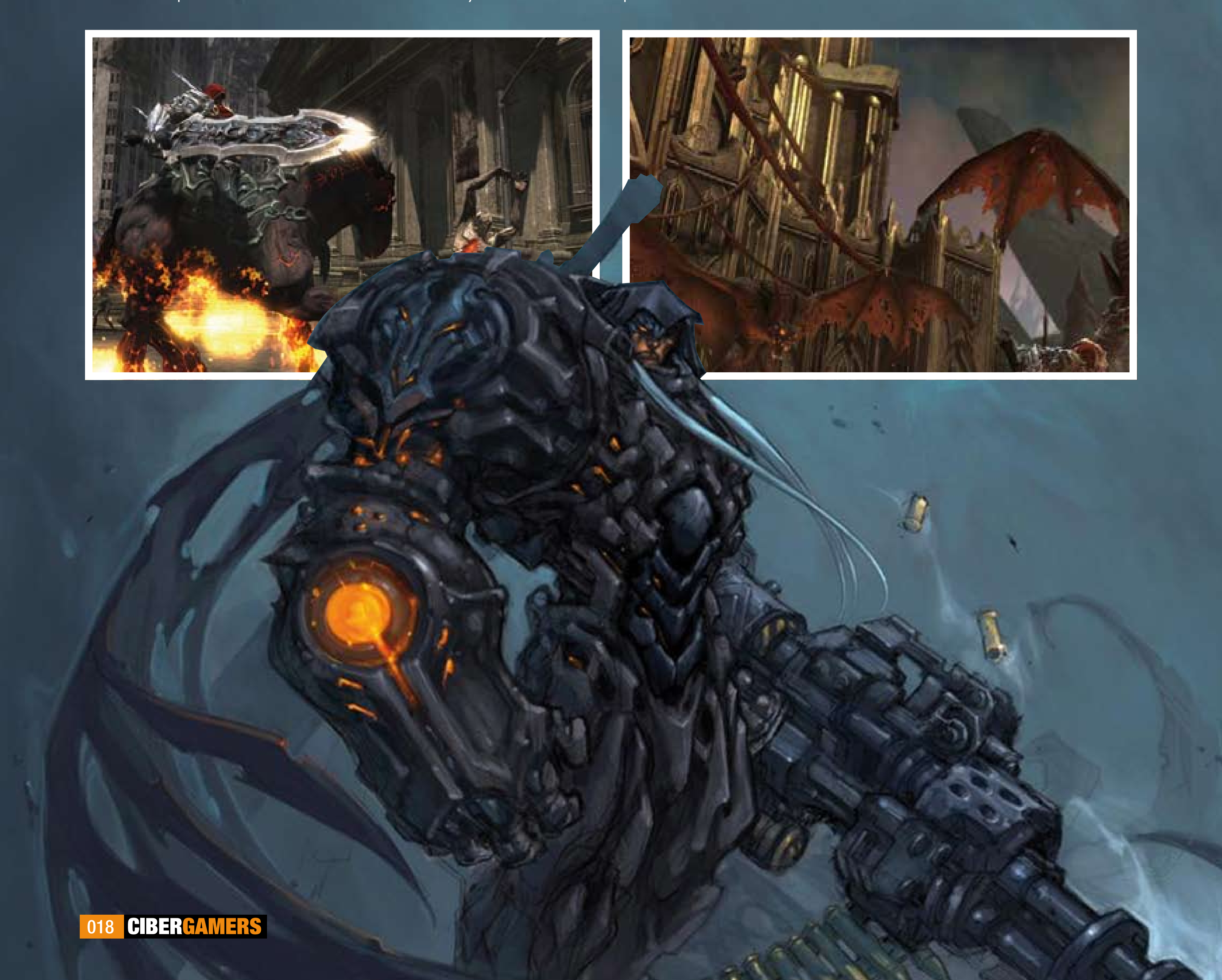
DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Sencillamente alucinante. Ese es el mejor calificativo que podemos utilizar para describir el aspecto que está cobrando la nueva obra de Vigil Games y THQ, Darksiders: Wrath of War. Esta brutal aventura de acción lleva en desarrollo varios años y muchos esperamos que se convierta en uno de los mejores títulos de su género para PS3 y Xbox 360.

El rol que tendremos que asumir en el juego no puede ser más atractivo. ¿Alguna vez se os había ocurrido convertiros en uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis de los que se citan en la Biblia? Pues dentro de nada vais a tener la oportunidad de controlar a War (Guerra en inglés), que así es como se llamará el protagonista de Darksiders. Bajo su mando tendremos que recorrer decorados post-apocalípticos acabando con cualquier ser viviente que se nos cruce en nuestro camino. La cantidad de armas que será posible manejar será bestial, incluyendo espadones de un tamaño ridículamente desmesurado.

El desarrollo del juego no nos dará tregua. Muchos ya lo comparan con el genial God of War por su dinamismo, fiereza y espectacularidad. War dispondrá de una inmensa cantidad de golpes y combos para reducir y exterminar a sus oponentes. Y dada la rabia con la que peleará, durante las batallas será frecuente contemplar ríos de sangre, desmembramientos y ejecuciones de todo tipo.

Para desplazarnos por los decorados podremos montarnos en nuestro fiel corcel Ruin, que nos llevará sin rechistar de una punta a otra de cada escenario en un abrir y cerrar de ojos. Y por último, no os perdáis la calidad de sus gráficos, que como podéis ver se situarán a un nivel realmente elevado. Darksiders: Wrath of War es, al menos en principio, uno de los títulos de acción más prometedores que hemos visto últimamente.



CONDUCCIÓN TEMERARIA

DiRT 2



Codemasters va a dar continuidad a finales de este año a uno de sus juegos de velocidad más emblemáticos, DiRT. Tras la buena acogida que tuvo el original, sus creadores piensan potenciar y pulir todas las cualidades de DiRT, añadiendo de paso nuevos alicientes. Aparte de incorporar nuevas modalidades de juego, DiRT 2 presentará una mecánica aún más agresiva, que combinará el concepto de rally con el deporte extremo. Esto dará como resultado un título que nos brindará unas carreras salvajes y descontroladas, en las que primarán los saltos, los derrapes y los choques por encima de la simulación. Gráficamente lucirá aún mejor que el pasado DiRT gracias a la evolución del motor gráfico Ego y, como novedad principal, en DiRT 2 será posible retroceder en el tiempo unos instantes. Esta característica será especialmente útil cuando suframos algún accidente o cuando perdamos una carrera en los metros finales. DiRT 2 será editado para la gran mayoría de los formatos actuales. ●



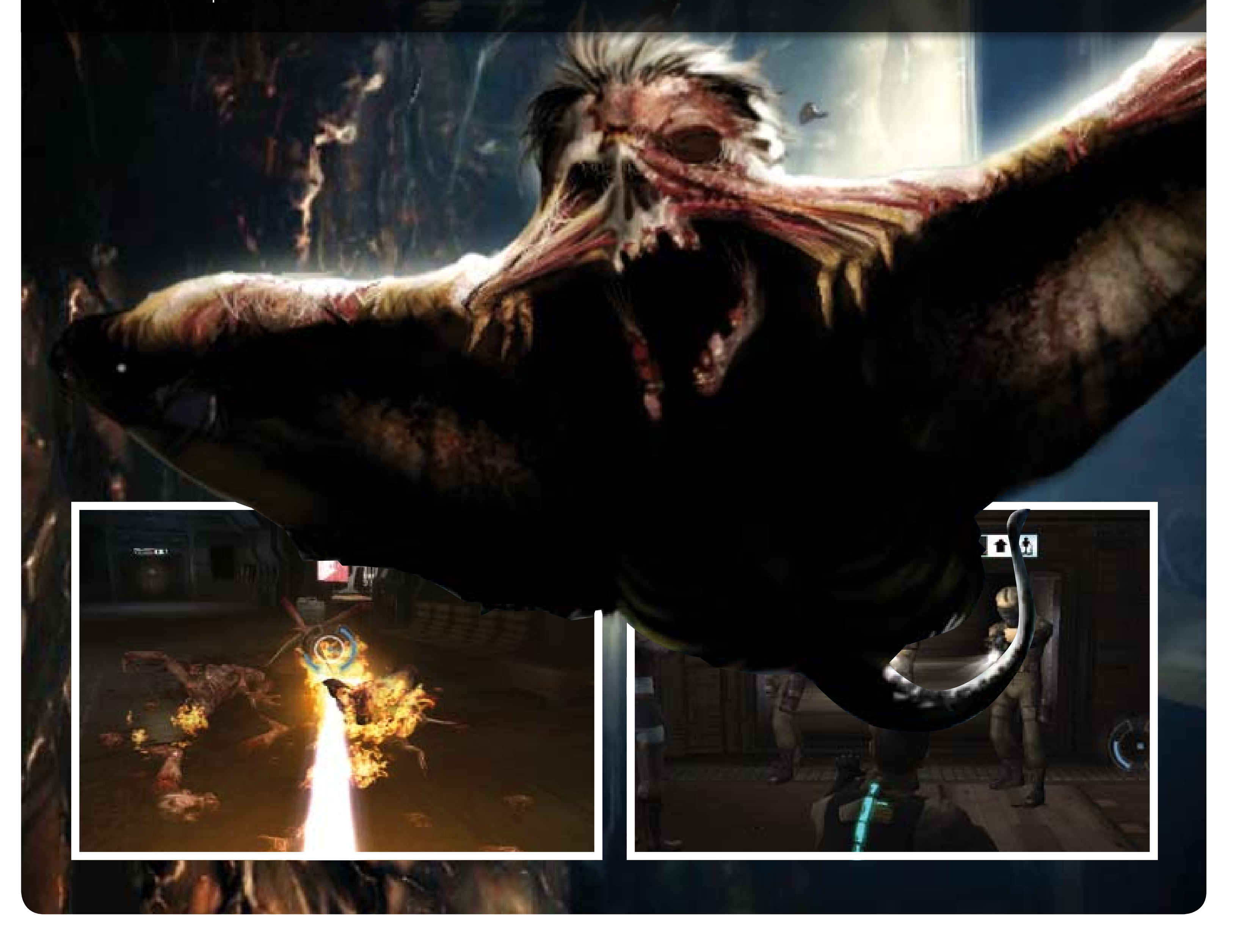
MIEDO SOBRE RAÍLES

DEAD SPACE: EXTRACTION

Uno de los mejores juegos del año pasado, Dead Space, sirvió para que muchos usuarios de PS3, Xbox 360 y PC conocieran el miedo más real y auténtico. Los usuarios de Wii se quedaron sin degustar esta excelencia de Electronic Arts, pero este otoño van a poder desquitarse con Dead Space: Extraction, un shooter creado en exclusiva para esta máquina.

Lejos de tratarse de una aventura en tercera persona como ocurrió con el juego original, esta edición se transformará en un arcade de pistola "sobre raíles", es decir, que nosotros solo nos ocuparemos de apuntar y disparar a los cientos de monstruos que aparecerán en pantalla. Para que os hagáis una idea, el título recordará bastante al exitoso Resident Evil: The Umbrella Chronicles, si bien la ambientación, el argumento y ciertos aspectos del juego diferirán bastante de la producción de Capcom.

Gracias a esta entrega conoceremos todo lo que ocurrió antes de que la nave Ishimura (lugar donde transcurrieron los eventos de Dead Space) fuera invadida por las criaturas monstruosas que acabaron con toda su tripulación. O lo que es lo mismo, Dead Space: Extraction será una precuela y no una continuación. La sobrecogedora y lúgubre ambientación se mantendrá inalterable con respecto a la aventura anterior, metiéndonos el miedo en el cuerpo desde el primer instante. Y atentos a la parte técnica del título, que por lo que se ha visto puede romper moldes en esta consola. Dead Space: Extraction está siendo desarrollado por parte del equipo original de Dead Space y el experimentado estudio Eurocom, por lo que es de esperar un título francamente bien acabado. Pero eso no lo sabremos hasta este otoño, fecha en la que esperamos verle en las tiendas. ●



SORPRESA PORTÁTIL

TEKKEN 6



El esperadísimo juego de lucha de Namco-Bandai, Tekken 6, que debutará en PS3 y Xbox 360 en otoño de este año, ¡también va a aparecer en esas mismas fechas en la portátil de Sony! Así lo ha confirmado la propia compañía nipona, que ya está encargándose de su programación. La ambición que está demostrando Namco-Bandai con esta versión portátil del juego no admite dudas: quieren conformar el mejor representante del género en esta plataforma. Y por eso mismo el juego incluirá todos los personajes, modos de juego y decorados del original, a lo que se sumarán ciertos extras, incluyendo modo multijugador vía ad-hoc. Pero lo más sorprendente será la calidad gráfica que atesorará el juego, que no tendrá nada que envidiar al resto de las versiones "mayores". Tekken 6 es uno de los juegos más sobresalientes de todos los que van a aparecer en PSP en lo que resta de año.



MAGIA Y FRESCURA EN WII

TAKT OF MAGIC





Poco a poco Wii va recuperándose de unos meses bastante oscuros en lo que concierne a la cantidad y, sobre todo, calidad de sus lanzamientos, especialmente en el mercado japonés. Taito y Nintendo acaban de poner en liza en el mercado nipón Takt of Magic, una franquicia totalmente nueva que esperamos que sea bien acogida.

El título combina la magia con el rol, la aventura y hasta ciertas dosis de estrategia, dando como resultado un juego bastante original y brillante. Los jugadores pueden asumir la personalidad de dos héroes distintos, Sharlot y Orwell, dos jóvenes que deben afrontar un duro viaje que les llevará a enfrentarse a monstruos y criaturas feroces.

Uno de sus puntos más originales radica en los conjuros mágicos que son capaces de llevar a cabo los personajes. Pero no tanto en sus efectos en sí, sino más bien en la forma de ejecutarlos. En lugar de presionar el botón adecuado, habrá que utilizar el Wiimote como si fuera una varita mágica para "dibujar" la forma adecuada (lazo, rayo, triángulo...) que quedará registrada en pantalla gracias al reconocimiento de movimientos que posee el periférico. Gracias a esto las batallas, que sucederán en tiempo real, tendrán una gracia añadida. Y no penséis que el título incluirá tan solo una pequeña colección de hechizos ya que superarán el centenar.

El planteamiento técnico recordará al visto en otros juegos similares de procedencia oriental, con personajes de marcada influencia manga y decorados muy coloristas pero no especialmente detallados. Si el título recibe la acogida esperada por el público nipón (que ya sabéis que adoran este tipo de productos) suponemos que estará en nuestro país en pocos meses. Esperamos que así suceda. ●







LA ETERNIDAD DEL ROL

END OF ETERNITY

SEGA y el equipo de Tri-Ace unen sus fuerzas para dar forma a uno de los juegos de rol más prometedores de todos los que se encuentran actualmente en desarrollo para PlayStation 3 y Xbox 360. El nombre de su ambicioso proyecto es End of Eternity y tiene una pinta absolutamente fantástica.

Las primeras imágenes que han aparecido –aquí tenéis algunas de ellas- son como para quedarse alucinados. Pocos títulos actuales poseen una calidad gráfica tan increíble, pero End of Eternity también presentará otras virtudes. El hilo argumental estará muy elaborado y nos meterá en el papel de tres jóvenes personajes que vivirán en un ambiente de corte futurista, luchando por su destino. El sistema de batallas promete ser bastante revolucionario, siendo una combinación entre el estilo tradicional y un fuerte componente de acción. El título estará listo en Japón a finales de año. Esperemos que no tarde demasiado en llegar a nuestro territorio.

UNOS NINJAS MUY SIMPÁTICOS

MINI NINJAS





Los estudios IO Interactive, creadores de sagas tan reconocidas como Hitman, están trabajando en un juego de características bien diferentes. Lejos de tratarse de un juego de acción y sigilo de corte adulto y con bastantes dosis de violencia, están centrándose en moldear una aventura que sea apta para toda la familia. El nombre de su proyecto es Mini Ninjas y, tras haber podido echar un buen ojo a sus virtudes, podemos aseguraros de que va a ser un título extraordinario en muchos sentidos.

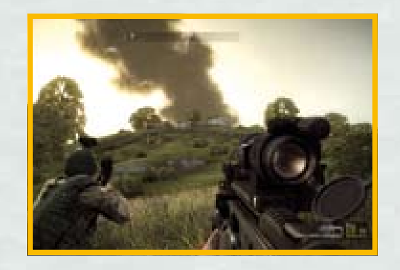
El argumento será lo de menos: un señor de la guerra similar a un samurái querrá dominar el mundo con la ayuda de sus esbirros... y nosotros tendremos que impedírselo. Pero todo lo demás será un dechado de simpatía, originalidad y buen hacer, comenzando por el héroe principal, Hiro. Este joven Ninja poseerá ciertas habilidades únicas (aparte de su gran dominio de las artes marciales), como adoptar la personalidad de cualquier animal con que se encuentre. A medida que avance, Hiro irá topándose con otros personajes que, tras ayudarles, se unirán a su aventura. Cada uno de estos nuevos protagonistas contará con sus propios recursos y aptitudes, y en función de cada situación, será más recomendable controlar a unos u otros. Este cambio de personajes será posible llevarlo a cabo en cualquier momento pulsando un botón, aportando así una mayor flexibilidad y variedad al desarrollo. En la aventura tendremos que hacer casi de todo, desde afrontar combates tanto a distancia como cuerpo a cuerpo como actuar en sigilo o superar puzzles. Y todo esto quedará "envuelto" por un apartado gráfico sensacional y muy inspirado, con personajes "cabezones" dotados de una gran personalidad. Mini Ninjas va a ser un título muy atractivo en todos los sentidos y será editado para los formatos PS3, Xbox 360, Wii, PC y Nintendo DS. ●

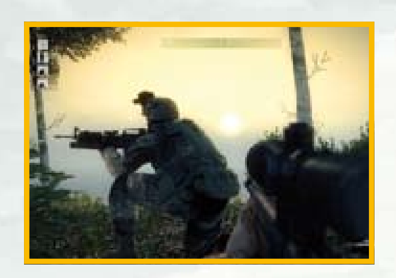
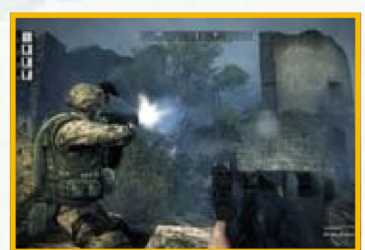


PlayStation Network
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
DESCARGA LA DEMO DE LA PLAYSTATION® STORE
CAPCOM
capcom-europe.com
Nunca estarás solo
en el universo Monster Hunter
Disponible exclusivamente para Sony PSP™
con modo multijugador local para cuatro jugadores
12+
PSP
PlayStation Portable

UN SHOOTER DIFERENTE

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING



Los usuarios de PlayStation 3, Xbox 360 y PC van a llevarse una buena alegría este otoño, cuando Codemasters lance a la calle el esperado Operation Flashpoint: Dragon Rising. Detrás de este nombre tan "rimbombante" se esconde uno de los shooters que mejor pinta tienen de todos los que aparecerán durante el último tercio del año.

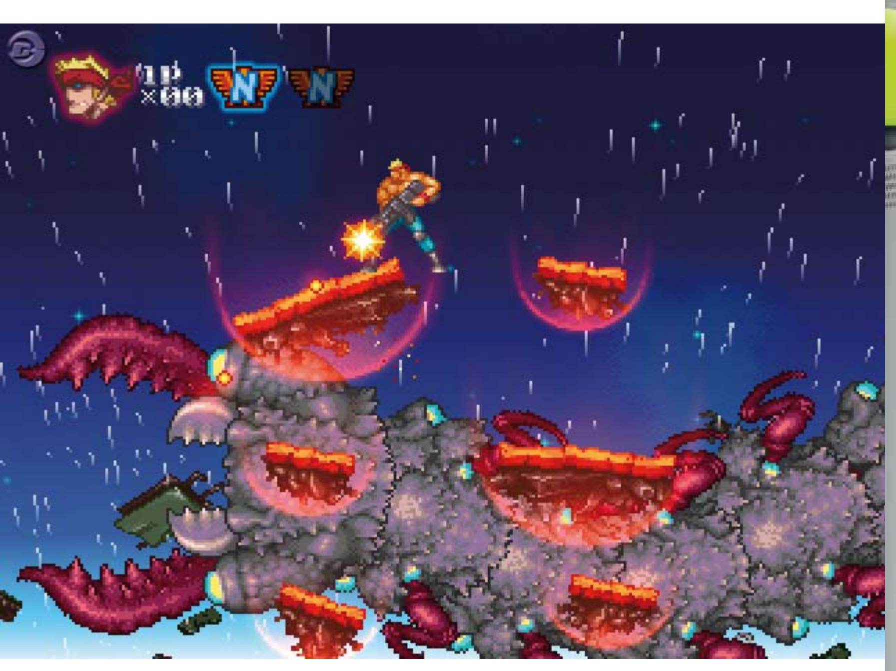
Bajo una perspectiva en primera persona, en Operation Flashpoint: Dragon Rising tendremos que sumergirnos en un conflicto bélico totalmente realista y trepidante, donde deberemos cumplir un número incontable de misiones. El desarrollo de este shooter tendrá lugar en una isla llamada Skira, que estará situada al norte de Japón. En sus más de 220 kilómetros cuadrados, ahí es nada, habrá que hacer de todo con tal de sobrevivir y ayudar a nuestros compañeros: pilotar helicópteros, participar en misiones de reconocimiento, escoltar a objetivos determinados... Y por si no fuera ya suficiente, el título incluirá un innovador editor de misiones para que podamos confeccionar las que más nos gusten y compartirlas con nuestros amigos.

Los decorados serán totalmente destruibles y veremos una gran variedad de ambientes distintos, desde selvas frondosas a valles o zonas montañosas. Además cada una de nuestras acciones quedará reflejada permanentemente. O lo que es lo mismo, si optamos por destruir un edificio concreto, este quedará destrozado para siempre.

En cuanto a la ambientación, echad un vistazo a las pantallas que acompañan a este comentario y os daréis cuenta del gran realismo que los diseñadores están implementando a su proyecto. Y como el motor gráfico será capaz de gestionar complejos entornos en los que se moverán decenas de personajes simultáneamente, siempre tendremos la sensación de estar metidos en mitad de una guerra bestial. Codemasters dejará su huella inconfundible en este título, lo que supone toda una garantía.

ACCIÓN POR SORPRESA

CONTRA REBIRTH



Konami ha pillado a muchos usuarios de Wii completamente desprevenidos con el anuncio relámpago de Contra Rebirth. Este juego acaba de ser lanzado en el servicio de descarga de Nintendo WiiWare en Japón (su coste es de 1000 puntos), y se espera que llegue aquí muy pronto.
Para todos aquellos que anden un tanto despistados y no conozcan el juego original, les informamos de que Contra es uno de los juegos clásicos de acción en 2D más importantes de todos los tiempos. Su jugabilidad siempre ha sido extraordinaria y por eso mismo estamos encantados de que Konami haya decidido rendir un homenaje a su serie con este "remake". Como podéis observar los gráficos van a verse muy potenciados por lo que el título ganará aún más en espectacularidad, si bien el desarrollo seguirá conservando el encanto de los juegos en 2D. Y para los que disfruten jugando acompañados, también incluirá modo cooperativo.





UNA ISLA GIGANTE A TUS PIES

JUST CAUSE 2

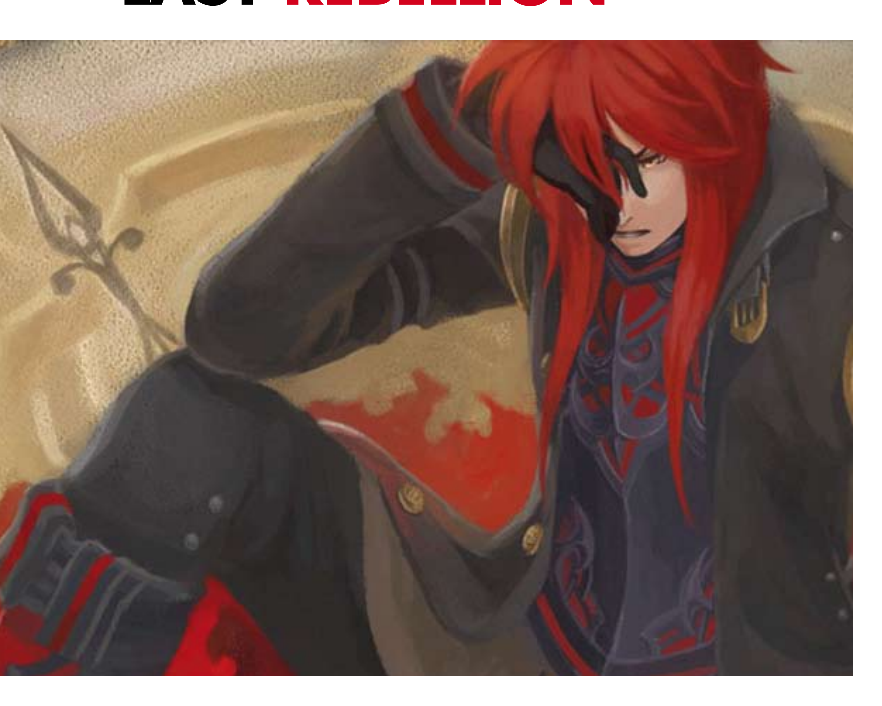
Tras una primera parte no especialmente brillante –aunque tampoco era mala del todo- era de esperar un cambio radical en la estructuración y elaboración de Just Cause 2, la aventura de acción de Eidos y Avalanche Studios. Pero tras contemplar el juego en movimiento durante la presentación oficial, nos ha sorprendido enormemente lo muchísimo que va a cambiar esta secuela en todos los sentidos. ¡Tanto es así que se ha convertido en uno de nuestros juegos favoritos!

Rico Rodríguez volverá a ser el protagonista principal de esta historia. Rico deberá liquidar a su antiguo mentor Tom Sheldon, tipo que se habrá convertido en un agente del gobierno renegado. Para dar con él tendrá que desplazarse hasta Panau, una isla gigantesca situada en el este de Asia, lugar que será testigo de espectaculares persecuciones, tiroteos multitudinarios y constantes festivales de explosiones. Y es que Just Cause 2 no será un clon más de la saga Grand Theft Auto puesto que, aunque ambas producciones compartirán elementos como la libertad de acción y movimientos, también disfrutaremos de variaciones importantes. La más llamativa será la forma de desplazarnos de un lugar a otro de la isla. Gracias al pequeño paracaídas que Rico llevará siempre encima, podremos volar de un punto a otro de los decorados rápidamente. Pero es que además este objeto nos aportará numerosas opciones jugables, pudiendo atacar a los adversarios de las maneras más inverosímiles.

Otra de las características fundamentales de Just Cause 2 será el caos. Sí, porque cuantos más líos formemos y más construcciones hagamos volar por los aires, más posibilidades tendremos de llevar a buen puerto nuestra misión principal. Lo que parecía una segunda parte totalmente intrascendente puede convertirse en una de las sorpresas más importantes de la temporada. Just Cause 2 estará disponible en PS3, PC y Xbox 360 a finales de año.

EL ROL SE REBELA

LAST REBELLION



Nippon Ichi está volcándose últimamente en el desarrollo de nuevos títulos, especialmente juegos de rol, su gran especialidad. Last Rebellion es uno de sus proyectos más interesantes, título que está siendo desarrollado en exclusiva para PlayStation 3 (al menos de momento) y será lanzado teóricamente después del verano.

Dos serán los protagonistas principales de esta historia, Aisha y Nine. La primera será una maga muy capaz, mientras que Nine se convertirá en un guerrero letal. Uno de los aspectos en los que están centrándose especialmente los desarrolladores es en el sistema de juego, que será bastante original. La aventura se desarrollará como si se tratara de un juego de acción convencional, pero cuando llegue la hora de pelear, los combates se librarán por turnos. Está claro que este título va a contar con una personalidad y talante únicos, si bien técnicamente no parece que vaya a ser el juego más destacado de PS3.



JoWood y CiberGamers premian a los suscriptores de CiberGamers

Participa en el sorteo de un videojuego de Sam&Max para Wii y una figura edición coleccionista





*Coste SMS 1,50€ + IVA. Promoción exclusiva para suscriptores revista impresa CiberGamers. Finaliza 31/Agosto/2009



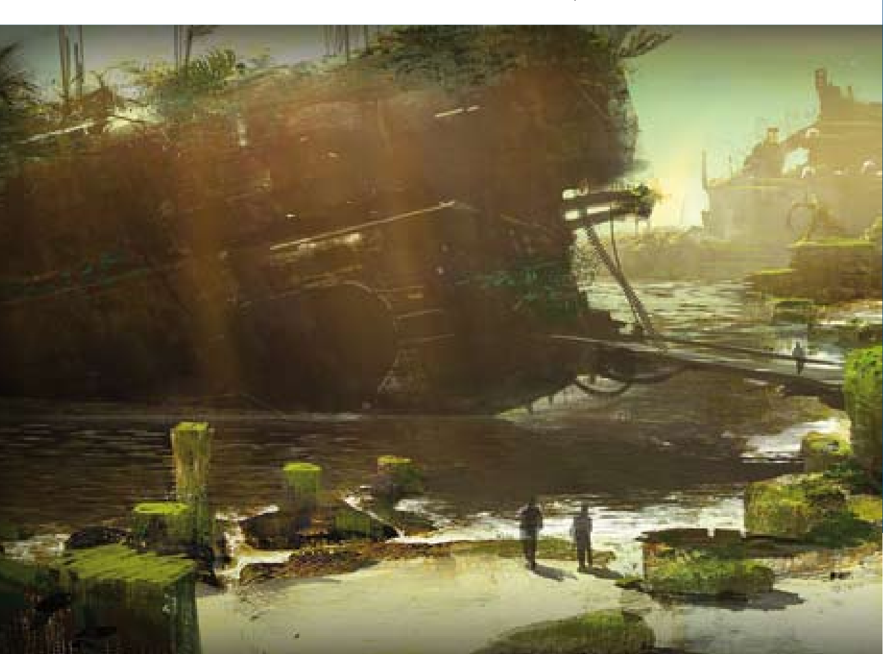


UN NUEVO GOLPE DE EFECTO

MASS EFFECT 2



Los maestros de BioWare van a volver a la carga. Sí, porque ya están manos a la obra con Mass Effect 2, la continuación del excelente juego de rol de ambientación futurista que dejó a los usuarios de Xbox 360 y PC con la boca abierta el año pasado.
El título ya está en una fase avanzada de desarrollo y se espera que aparezca en el primer semestre del próximo año. En esta ocasión los desarrolladores están centrándose en dar aún más profundidad a la historia principal. Esto dará como resultado unos personajes con mayor personalidad, más cohesión entre las misiones principales y secundarias y un hilo argumental más complejo. Deseando estamos de echarle ya un buen vistazo. Pero bueno, de momento hay que conformarse con los vídeos que circulan por Internet y con estas imágenes que os mostramos, que no es poco. ●



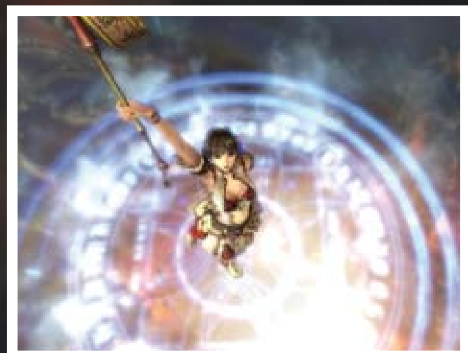
MAGNÍFICO ROL

MAGNA CARTA II

Los usuarios de PlayStation 2 disfrutaron hace ya unos años de la primera entrega de este juego de rol, título que recibió unas críticas bastante favorables. Banpresto y el equipo de Softmax están dando los últimos retoques a lo que va a ser la continuación directa de aquella aventura, juego que debutará a principios de verano en Japón y en otoño en Occidente.

Aparte de presentar un apartado visual impecable, uno de los aspectos más llamativos de la aventura serán las batallas, que transcurrirán en tiempo real. Todos los protagonistas podrán desencadenar unos ataques alucinantes, totalmente demoledores, que les permitirán dar buena cuenta de los miles de adversarios que les esperan en su viaje, incluyendo gigantescos monstruos finales. Los poseedores de Xbox 360 van a disfrutar del enésimo juego de rol para su consola, ya que a priori es exclusivo para la máquina de Microsoft.







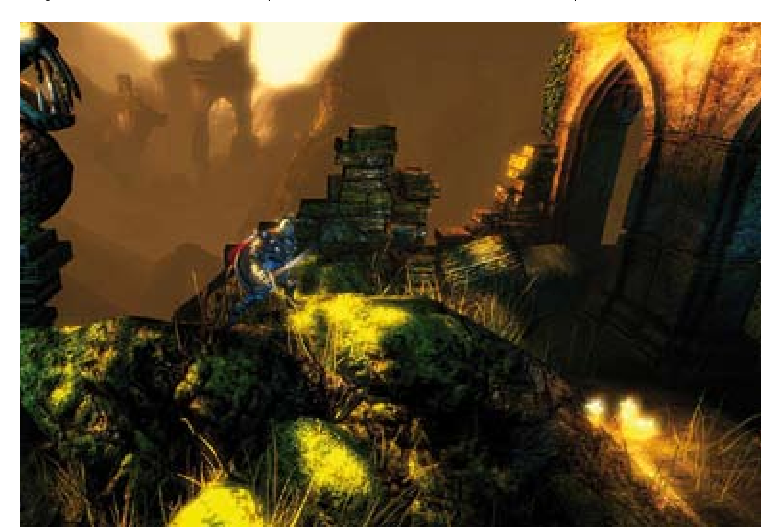
Trine

LA MAGIA EXISTE

Desarrollador: Frozenbyte	**Distribuidor:** Nobilis
Género: Plataformas	**Plataforma:** Disponibles: PS3(PSN) y PC
Fecha salida: Junio	**Web:** www.trine-thegame.com

Algunos videojuegos logran alcanzar el reconocimiento como obras de arte. Pues bien, el estudio finlandés FrozenByte parece haberse propuesto conseguirlo con Trine. Aunque aún se encuentra en fase de desarrollo, la versión beta mostrada augura muy buenos presagios.

Se trata de un juego de plataformas y puzzles basados en la física de los objetos, con scroll o desplazamiento horizontal con una temática de fantasía épica. Lo que abruma del potencial de Trine son en primera instancia sus fabulosos escenarios, profundos, ornamentados, coloristas y excelentemente iluminados. Y sobre ellos, una música no menos acertada (con aires celtas), nos adentra en un mundo de fantasía, con grutas y castillos inva-





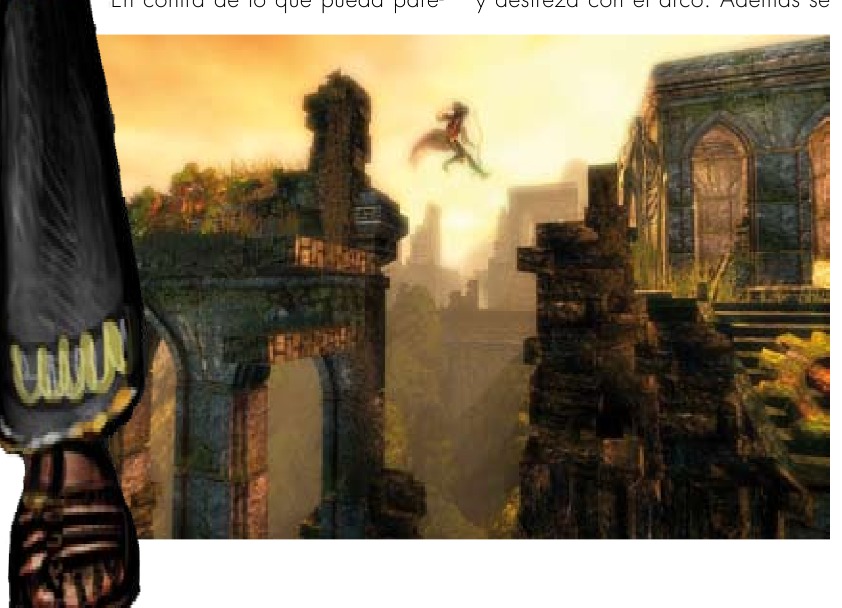
didos por plantas trepadoras, por el agua, por ruedas de molino, antorchas, hongos gigantes, árboles y cómo no, por enemigos. Los no-muertos amenazan hacerse con el poder del reino ahora que su monarca ha fenecido, nos susurra una voz hipnotizante. Sin herederos ni sucesores, todo ha quedado abandonado a merced del mal. En contra de lo que pueda parecer, subyace un tono humorístico en clave de cuento que esperemos se potencie de aquí a la versión definitiva del juego.

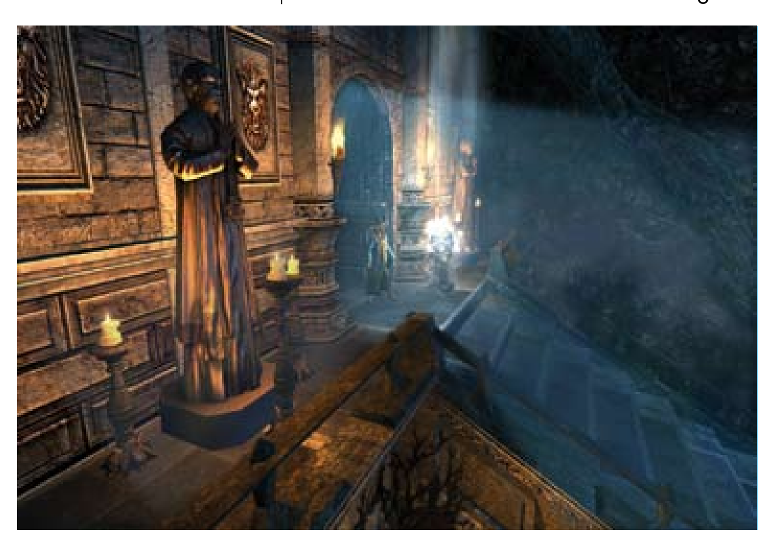
Todo lo anterior, no es más que la superficie de Trine. Nobilis lanzará un título con una jugabilidad inmensa y variada, pues manejaremos a tres personajes alternativamente, atendiendo a la necesidad del momento. Son carismáticos y complementarios entre sí. Zoya, una ladrona dotada de gran agilidad y destreza con el arco. Además se vale de un arpón para balancearse y salvar obstáculos. Un mago, Amadeus, con poderes para crear y hacer levitar objetos entre otras cosas. Y por último, pero no menos importante, un caballero robusto y bravo que responde al nombre de Pontius. Le gusta comer cada hora y pensar bien de todo el mundo. Es contundente con sus enemigos y destruirá con la espada obstáculos a su paso.

En su versión final (Gold), los desarrolladores de Trine prometen crear quince niveles, con gran variedad de puzzles, armas y habilidades de sus tres personajes, un interesantísimo modo cooperativo y enemigos de gran envergadura.

Si todo progresa como apunta esta versión beta y si el guión se desarrolla satisfactoriamente, es muy probable que nos encontremos ante un videojuego inolvidable en el sentido que lo ha sido Braid. Muy pronto lo sabremos.

■Juanma Pedreguera









Boom Blox 2: Bash Party

FIESTA EN BLOQUE

Desarrollador: Electronic Arts	**Distribuidor:** Electronic Arts
Género: Party Game	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Verano	**Web:** boomblox.ea.com

Electronic Arts y el afamado director Steven Spielberg unieron sus fuerzas para crear Boom Blox, un juego de puzzles para toda la familia diferente y refrescante que fue diseñado exclusivamente para la consola Wii. Su éxito fue considerable y eso va a dar pie a una continuación, Boom Blox: Bash Party, juego que aparecerá en nuestro país dentro de muy poco.

La mecánica de juego se mantendrá más o menos inalterable y tendremos que volver a dar con la clave de numerosos puzzles. En esta ocasión el juego incluirá más de 400 (sí, habéis leído bien, ¡400!) en los que bloques de distintos colores y formas serán los protagonistas. Según el nivel en el que nos encontremos, tendremos que construir diferentes estructuras o destrozarlas, usando el Wiimote y su sensor de movimientos para realizar todas las acciones. Por supuesto encontraremos nuevos entornos, fichas con las que interactuar, personajes y modalidades de juego, incluyendo un espectacular y divertidísimo modo por equipos.

El editor de niveles, que tan buenas críticas cosechó en el original, contará en esta ocasión con un mayor número de posibilidades. De esta forma tendremos una mayor libertad para crear los puzzles que más nos gusten y gracias a esto la vida útil del título se multiplicará exponencialmente. Donde sí que no habrá cambios importantes será en el planteamiento gráfico, que mantendrá la personalidad establecida en el original. A pesar de su aspecto básico y "cuadrado", el juego contará con un encanto especial y con mucha simpatía, dado que los personajes que nos encontraremos por los diversos mundos contarán con unas animaciones muy graciosas y mucho sentido del humor. Esta nueva entrega de Boom Blox va a superar en prestaciones, longitud y posibilidades a su predecesora.

■Hugo Sánchez









Los Sims 3

SOCIALIZACIÓN VIRTUAL

Desarrollador: Maxis
Género: Simulador Social
Fecha salida: Junio
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PC
Web: thesims3.ea.com

Tras una larga espera, los amantes de los simuladores sociales van a poder degustar en su PC de la tercera entrega del mejor exponente del género, Los Sims. Maxis y Electronic Arts han conseguido realizar lo que parecía increíble, superar con creces lo vivido en las pasadas ediciones de Los Sims. Y eso es consecuencia de la increíble cantidad de nuevo material, opciones, posibilidades y emociones que se han conseguido integrar en Los Sims 3.

La personalidad que podemos imprimir a nuestro Sim al comenzar una partida es simplemente increíble. No vamos a marearos con las casi infinitas variaciones que es posible escoger para nuestra mascota virtual, pero sabed que es casi imposible que cualquier otro jugador del mundo posea un Sim igual al nuestro. Las mejoras introducidas en el interfaz de control facilitan nuestra labor en la creación de nuestro yo virtual, al igual que ocurre con el resto de las cosas que podemos personalizar. Nuestro hogar, por ejemplo, puede ser escogido y decorado a nuestro gusto, existiendo muchas más opciones de las que podáis imaginar. De hecho, más de uno se tirará semanas simplemente decorando alguna de las dependencias de su hogar.

La interacción con el resto de Sims también ha crecido en posibilidades y variedad de situaciones. A vuestros pies tenéis una ciudad dotada de vida propia, que evoluciona y cambia constantemente… ¡o mejor dicho, tenéis dos, ya que también es posible descargar Riverview!

Cualquiera que haya disfrutado alguna vez de la experiencia Sims sabrá que, en cuanto te adentres en ella, no podrás volver atrás. Los Sims 3 es uno de los juegos más profundos que jamás han visto la luz en PC, un título muy esperado que ha visto cómo ha cumplido todas las expectativas que había desatado. Maxis ha vuelto a demostrar que son unos verdaderos maestros.

■ Shy Guy









World of Goo

CONSTRUCCIONES GELATINOSAS

Desarrollador: 2D Boy
Género: Puzzle
Fecha salida: Junio
Distribuidor: City Interactive
Plataforma: PC, WiiWare
Web: www.worldofgoo.com

Muchos jugadores de Wii aún andan totalmente enganchados a la gran maravilla diseñada por el dúo 2D Boy, un minúsculo estudio americano formado por dos personas que poseen un talento inconmensurable. Estamos hablando de World of Goo, por supuesto, un adictivo, desternillante y original juego de puzzles que está protagonizado por unos pequeños seres redondos llamados Goos. ¿Y cuál es nuestra meta en este juego? Pues muy "sencilla": llevar a los protagonistas a la salida de cada uno de los niveles. Los Goos, criaturitas que controlamos directamente, tienen la propiedad de engancharse unas con otras fácilmente. Esta característica nos permite crear estructuras simples formadas por los propios Goos, que permiten que el resto de sus compañeros alcancen las vías de escape pertinentes que suelen encontrarse en lugares inaccesibles.

Cualquiera que haya jugado alguna vez a títulos como los Lemmings en seguida le cogerá "el punto" a la mecánica de juego de World of Goo. La interacción tanto con los personajes como con el resto de los elementos que conforman los decorados es muy importante y, de hecho, es fundamental para conseguir superar la gran mayoría de los niveles. La imaginación de 2D Boy a la hora de concebir cada una de las fases es increíble. No hay dos iguales, por lo que es necesario pensar bien cada uno de nuestros movimientos para dar con la clave de cada una de las situaciones que nos plantea World of Goo.

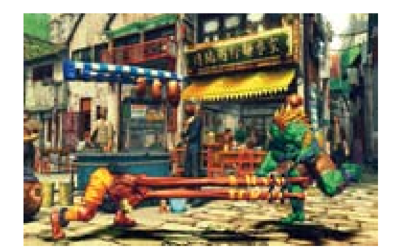
Otro de los grandes atractivos de este título lo encontramos en la simpatía de los protagonistas, que no paran de moverse ni de emitir gruñidos muy graciosos. Seguro que les cogéis cariño rápidamente. En fin, que World of Goo es uno de los juegos de puzzles más interesantes que vais a encontrar para vuestro PC y sería una lástima que lo dejarais escapar.

■ Shy Guy









Street Fighter IV

EL COMBATE DEL SIGLO

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Koch Media
Género: Lucha
Plataforma: Xbox 360, PS3, PC
Fecha salida: Verano
Web: www.streetfighter.com

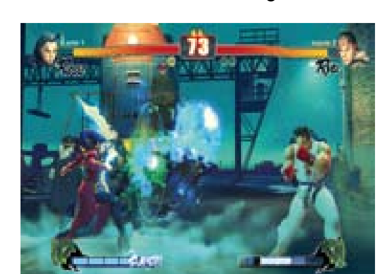
Desde que Street Fighter IV apareciera en PlayStation 3 y Xbox 360 hace ya unos meses, muchos jugadores no hemos dejado de jugar a esta obra maestra de la lucha. Sin embargo los usuarios de PC se habían quedado con un palmo de narices, dado que Capcom aún no ha tenido a bien lanzar la correspondiente versión de su clásico para este formato. Pero eso está a punto de cambiar puesto que la compañía nipona ya tiene casi a punto dicha versión.

El juego será básicamente el mismo que ya disfrutamos en PS3 y Xbox 360. El desarrollo de los combates tendrá lugar en un mismo plano (es decir, que será en 2D) mientras que tanto el modelado de los personajes como la presencia de los entornos será completamente tridimensional. Esta propuesta ha convencido plenamente tanto a los usuarios como a la prensa especializada, dando como resultado unos combates dinámicos, fluidos y muy estratégicos.

Ryu, Sagat, Vega y el resto de los personajes que aparecieron en Street Fighter II figurarán en el plantel de personajes controlables, si bien estarán acompañados de muchos otros más para sumar un total de 25. Estos luchadores podrán efectuar numerosos ataques y movimientos, incluyendo los nuevos Focus Attacks, EX Moves y Ultra Combos. La profundidad del sistema de control será increíble, algo que entusiasmará especialmente a los más puristas del género.

Y en cuanto a las novedades de esta versión para PC en relación a las de PS3 y Xbox 360, los personajes dispondrán de mayor cantidad de trajes, podremos contemplar nuevos (y muy atractivos) efectos de sombreado y la resolución de pantalla será mayor. O sea, que si este título ya era bueno, esta versión de Street Fighter IV será aún más completa.

■ Sergio Martín







Supercar Challenge

MONSTRUOS DEL ASFALTO

Desarrollador: System 3	Distribuidor: Koch Media
Género: Velocidad	Plataforma: PS3
Fecha salida: Julio	Web: www.system3.com

Tras el más que correcto Ferrari Challenge que System 3 diseñó para PlayStation 3, esta misma compañía se encuentra inmersa en el desarrollo de Supercar Challenge. Como habréis observado ambos títulos comparten parte de su nombre y no por mera casualidad: más que un juego completamente nuevo, Supercar Challenge será una especie de "mejora drástica" de su anterior trabajo.

El cambio más significativo que poseerá Supercar Challenge en relación a Ferrari Challenge será la incorporación de más de 40 nuevos vehículos de distintas marcas. Por lo tanto ya no solo tendremos la oportunidad de disfrutar al volante de varios modelos de la escudería italiana, sino que también podremos pisar a fondo pilotando un Aston Martin DB9, un McLaren F1 o un Lamborghini Murciélago, por citar solo unos ejemplos. El manejo de cada una de estas bestias de la carretera será bien diferente pero, para facilitar las cosas a los jugadores menos experimentados en este tipo de simuladores, Supercar Challenge incluirá varias opciones como Arcade o Assist Mode. Estos modos de juego incluirán varias ayudas en la conducción, permitiendo así un control más fácil y sencillo.

La recreación de todas estas maravillas de la técnica con ruedas será ejemplar. Cada vehículo estará modelado empleando un número muy elevado de polígonos, dando como resultado unos coches de aspecto muy realista. Además estos lucirán de fábula gracias al modo 1080p de resolución que será capaz de mostrar el título.

En cuanto al resto de modalidades, destacará el modo online para un máximo de 16 jugadores simultáneos y la posibilidad de crear nuestros propios vinilos decorativos para nuestros coches. Todo esto, más un buen número de circuitos (más de una veintena) harán de Supercar Challenge un juego ideal para los amantes de la conducción más pura y perfecta.

Hugo Sánchez







Blood Bowl

BATALLA CAMPAL

Desarrollador: Cyanide Studio
Género: Estrategia deportiva
Fecha salida: Junio 2009
Distribuidor: Digital Bros
Plataforma: PC, X360, PSP, NDS
Web: www.bloodbowl-game.com

A Blood Bowl, creado originariamente por Jervis Johnson y editado por Games Workshop en 1987 como juego de mesa, le ha llegado el turno para dar el salto al mundo virtual. Se trata de un juego deportivo con grandes dosis de estrategia basado en el fútbol americano y llevado a un territorio de fantasía donde diferentes razas de criaturas (orcos, elfos, humanos, etc.) disputan torneos brutales más allá de las reglas establecidas.

El título presentará dos estilos de juego: el modo clásico, que respetará escrupulosamente las reglas de juego de su versión de tablero, por turnos, y el modo penetración, que permitirá cambiar o añadir reglas, personalizar el equipamiento de las escuadras, negociar contratos e incluso jugar partidos en tiempo real.

Táctica y estrategia en bruto. Gestión de clubes, fichajes, hinchadas, patrocinadores, entrenamiento y evolución de los jugadores con cincuenta y ocho equipos, quince competiciones, modo multijugador, campaña individual ... son sólo algunos datos que dan idea de la profundidad de este juego.

Gráficamente lucirá bastante bien, permitiéndonos mover la cámara a nuestro antojo, obteniendo una vista cenital (útil para la estrategia) que podremos igualmente acercar a ras de campo para observar de cerca en 3D las barbaridades de nuestros discípulos. La disposición de nuestros jugadores en el campo, los dados y las habilidades innatas o adquiridas de nuestros personajes (agilidad, fuerza, etc.) serán sólo el principio, pues los sobornos a los árbitros y a los rivales, la magia invocada desde la grada, pociones y otros deus ex máchina, harán de cada partido una batalla campal divertida y bastante alocada a veces, con violencia retransmitida por una pareja de comentaristas que con humor animarán el espectáculo.

Nuestros jugadores se lesionarán, envejecerán y en algunos casos incluso morirán con las botas puestas. Los placajes ilegales, patadas y puñetazos serán el pan nuestro de cada día. Gestionar el dinero del club y fichar adecuadamente podrá ser tan importante como los partidos en sí mismos.

Ya veremos si Blood Bowl alcanza el éxito de su homónimo de tablero.

■Juanma Pedreguera

Gears of War 2 *(Ed. Coleccionista)* + 5 juegos Arcade



POR **30€+**

Comprando cualquier pack de Xbox 360

Promoción válida hasta 31/07/09. No acumulable a otras ofertas o promociones.

Consigue GRATIS

SmackDown vs Raw 2008 + mando a distancia para Blu-ray y DVD



al comprar cualquier pack de PlayStation 3



desde sólo **359,95 €**

Promoción limitada a 1.000 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.





Más de 240 tiendas en toda España
www.game.es



Tu especialista en videojuegos

Wii + Wii Sports + Animal Crossing + Naruto: Clash...

por sólo **279,95 €**

ahorra **50 €**

Promoción limitada a 600 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.

Exclusiva GAME

GAMEware

Pack Deportes

por sólo **10 € +**

Wii + Wii Sports + Mario Kart + Mario Strikers C. F.

por sólo **279,95 €**

ahorra **50 €**

Promoción limitada a 600 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.









Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es









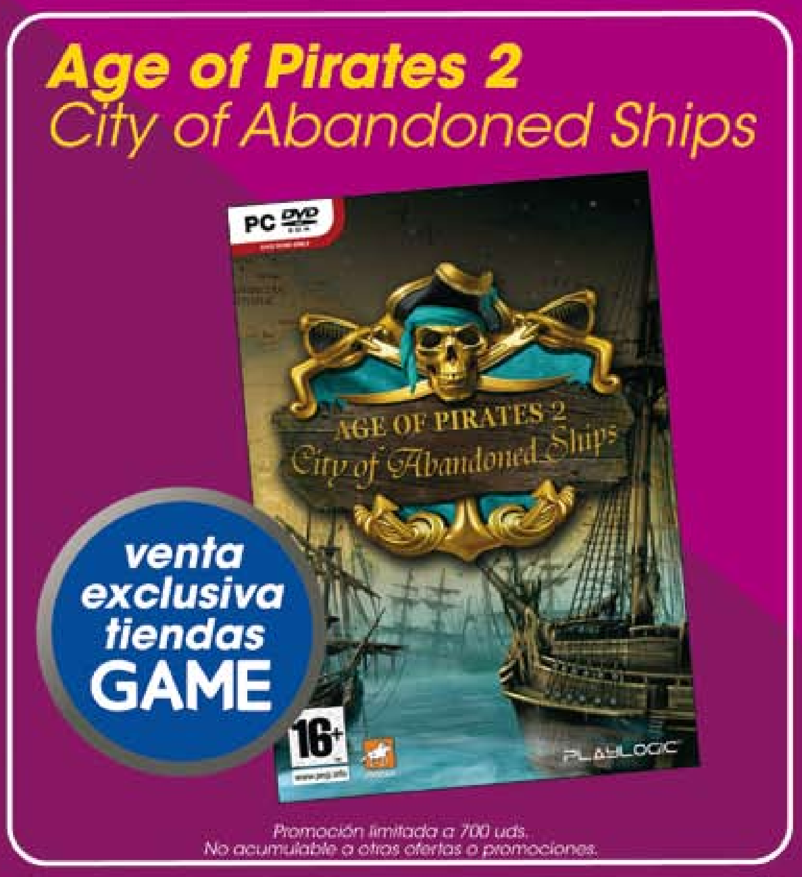






Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es















Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

Red Faction Guerrilla

UNA GUERRILLA INCREÍBLE

Muchos cambios, y de relevancia, ha introducido Volition Games y THQ en la nueva entrega de Red Faction, la popular saga de acción. Dichos cambios, unidos a un buen cúmulo de virtudes, acercan a Red Faction: Guerrilla a la calidad vista en producciones del calibre de Grand Theft Auto IV o el reciente inFAMOUS. Y eso es mucho decir.

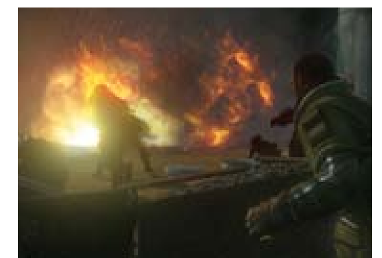
El protagonista de la aventura es Alec Mason, un tipo que viaja hasta Marte para reunirse por fin con su hermano Dan. En un principio el propósito de Alec es comenzar a trabajar junto a su hermano en una de las minas de Marte para conseguir minerales, pero en cuanto llega al planeta rojo se da cuenta de que las cosas no pintan como él pensaba. Las fuerzas de la Earth Defense Force (EDF) se han hecho con el control total del planeta, exprimiendo y extorsionando hasta el último habitante de Marte. Como consecuencia se ha formado un grupo muy numeroso de rebeldes que luchan contra ellos, organización a la que pertenece Dan. Y tras la muerte de Dan a manos de uno de los miembros de la EDF, Alec se une a ellos y comienza su venganza.













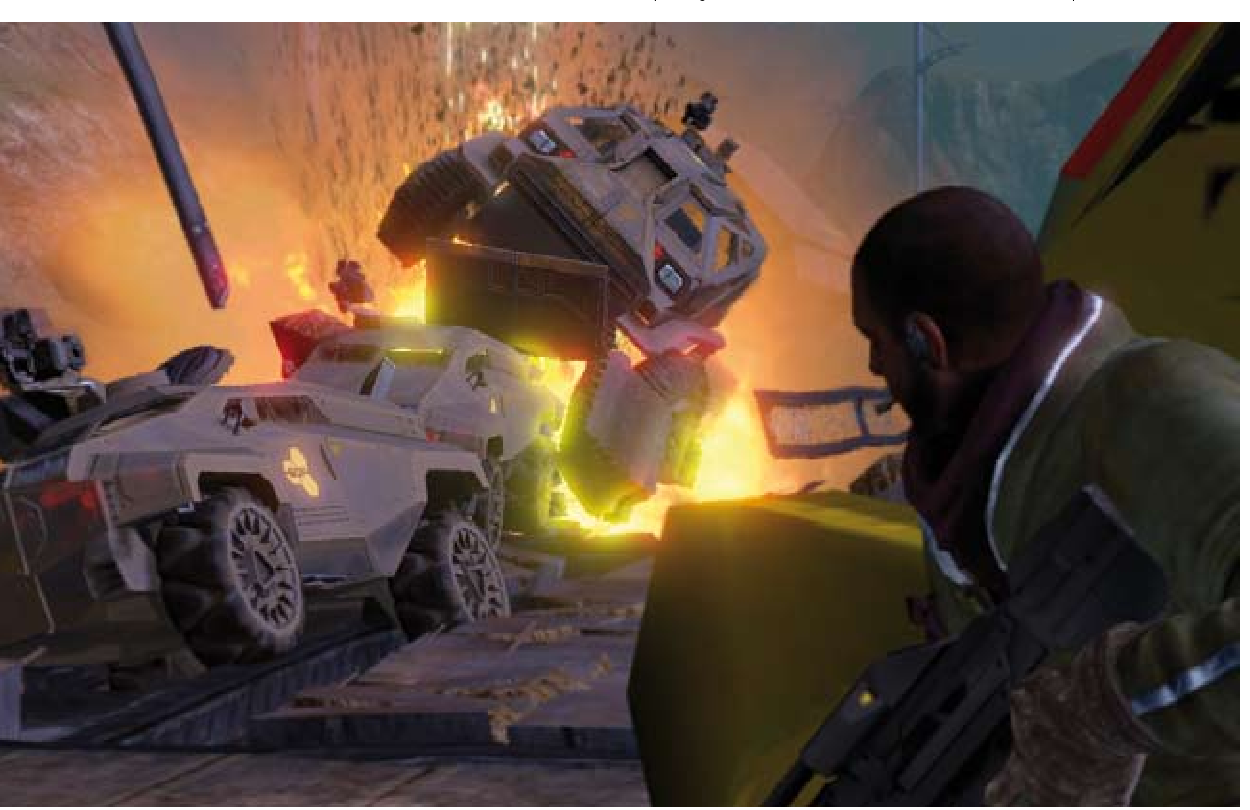


Una de las diferencias más importantes de esta nueva entrega de Red Faction en relación a pasadas ediciones es el cambio de perspectiva. La primera persona ha dejado paso a un seguimiento del personaje en tercera persona, cambio que nos ha parecido muy pertinente teniendo en cuenta que el título ya no es un shooter puro y duro, sino que se ha transformado en una aventura de acción realmente increíble… tanto en proporciones como en calidad.

Gozamos de bastante libertad de acción para movernos por el planeta rojo, pudiendo incluso utilizar varios vehículos para desplazarnos de un lugar a otro más rápidamente. La cantidad de misiones principales y secundarias en las que podemos tomar parte es digna de mención, y dotan a la aventura de una duración muy longeva. Y en cuanto a su apartado gráfico, sobresale la física que se ha implementado a todos los objetos que aparecen en los decorados que, por otra parte, son totalmente destruibles. Y eso por no hablar de la calidad de las texturas que recubren los fondos y del impecable realismo con que están animados los personajes. Además este apartado técnico tan fabuloso está acompañado de una banda sonora notable y de un acertado doblaje a nuestro idioma, detalle que agradecemos de corazón a THQ.

En resumen, la historia de esta aventura te atrapa casi sin querer, el control es perfecto, la calidad de los gráficos es alucinante, los modos multijugador complementan de maravilla el modo historia… Red Faction: Guerrilla es una aventura de acción imprescindible, una gran sorpresa que no podéis perderos.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Volition Games
Distribuidor: THQ
Género: Acción
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 360, PC
www.redfaction.com



91

Lo mejor
El desarrollo es sorprendente, el sistema de físicas no puede estar mejor implementado, los modos multijugador…

Lo peor
A veces sufre de “screen tearing”, pero nada serio.

Nuestra opinión
Volition Games ha creado su mejor juego hasta la fecha. Red Faction: Guerrilla es una aventura soberbia.

ArmA II

SIMULACIÓN BÉLICA



Dos años han tenido los checos de Bohemia Interactive para dar forma a la secuela de uno de sus juegos cumbre, poniéndonos en esta ocasión en posición de batalla con este ArmA II dentro de la simulación bélica táctica que pocos se han atrevido a tocar. Si bien juegos de guerra tenemos muchos, desde shooter hasta juegos de estrategia, cierto es que ArmA se posiciona entre ambos géneros para ofrecer una experiencia que recoge lo mejor de cada uno pero lo amolda bajo una personalidad propia.

La acción se desarrolla en un país llamado Chernarus, antes perteneciente a la extinta Unión Soviética y que se compone de 225 kms cuadrados de extensión, más de 300 kms de carreteras y cerca de un millón de objetos sobre el mismo. Una clara intención sobre el enorme realismo que nos podemos encontrar en el juego. A este mismo país será enviado nuestro grupo de combate, formado por cinco hombres, para poner un poco de orden tras una llamada de auxilio que ha recibido la OTAN.

ArmA II se sustenta en su descomunal modo campaña, compuesto por siete capítulos de enorme









duración. Las misiones no lineales que nos vamos encontrando precisan de varias horas para su consecución sobre todo porque debemos prepararnos el terreno, estudiar bien los posibles ataques, las reacciones de los soldados enemigos y otros factores externos como posibles aliados o disponibilidad de armas o munición.

Los objetivos en las misiones se nos van ofreciendo dependiendo de nuestras acciones sobre el campo de batalla, haciendo que pocas partidas sean iguales. Por otra parte el sistema de conversaciones dinámico nos puede aportar desde información falsa hasta objetivos con poca información para entorpecer nuestra misión. La gran cantidad de tiempo que debemos dedicar al modo principal viene determinado por el paso de las horas del juego casi a la par que las reales del jugador, con ciclo entre día y la noche incluido.

No es fácil tomar el control de ArmA II, de hecho en la serie nunca lo ha sido, aunque el tutorial al principio nos va a facilitar mucho la misión. La IA se ha mejorado respecto a la primera entrega pero sigue pecando de extraña en muchos puntos, con algunos enemigos muy pausados y con reacciones poco naturales, hecho que también se representa sobre algunos objetivos variables. A pesar de ello la experiencia en ArmA II es enorme, dándonos hasta 6 finales diferentes lo que sin duda invitará a sucesivas partidas tras acabar el juego. Un juego ya de por sí largo pero que se proyecta casi al infinito gracias a la inclusión de un editor con el que podemos crear nuevas misiones e incluso campañas enteras.

Otro aspecto a destacar es el modo multijugador, permitiéndonos la posibilidad de jugar en cooperativo la campaña principal o bien participar en modos clásicos como deathmatch o captura de bandera, y así hasta con 64 jugadores simultáneos.

Gráficamente destila un aroma muy serio, con muchas más animaciones que su antecesor, buenas texturas y una excelente iluminación. Parte de ese realismo se acaba perdiendo en un movimiento algo artificial de los soldados enemigos y en un sonido general bastante flojo. Por lo demás esta segunda entrega mejora lo visto hasta ahora y nos expone una experiencia casi imposible de encontrar en ningún otro juego, hecho que también puede volverse en su contra ya que puede hacerse incomprendido en sus primeros compases.

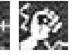
David Hernández



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Bohemia Interactive
Distribuidor: Digital Bros / 505 Games
Género: Acción táctica
Multijugador: 1-64
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: Xbox 360, PS3, PC
http://www.arma2.com/





85

Lo mejor
Sumo realismo. Gran cuidado por el detalle del escenario.

Lo peor
La IA precisa de mayor mejora. Ciertos movimientos artificiales.

Nuestra opinión
Nueva entrega del juego bélico táctico por excelencia que mejora su antecesor aunque sigue pecando en varios aspectos jugables.

Velvet Assassin

MUERTES EN LA SOMBRA



Violette Summer, de nacionalidad británica, fue una de las mejores espías que participaron en la Segunda Guerra Mundial. Sus memorias valen su peso en oro, y ahora vas a poder vivirlas gracias a esta adaptación llevada a cabo por Replay Studios y SouthPeak de sus andanzas. Velvet Assassin es una aventura en tercera persona que narra las misiones en las que tuvo que participar esta valiente y letal mujer, que por cierto fueron bastante variadas.

Asumiendo la personalidad de Violette Szabo (el homónimo virtual de V. Summer) tenemos que adentrarnos en la Segunda Gran Guerra y superar los objetivos que nos asignen en cada caso. Gran parte de la jugabilidad de esta aventura se basa en el sigilo, ingrediente que tiene un peso mucho más importante que la acción y los enfrentamientos. Para acabar con los enemigos que merodean por los decorados, la pauta que debemos seguir siempre que nos sea posible es acercarnos a ellos por la espalda y asestarles un ataque rápido y definitivo. Esta mecánica puede parecer algo lenta y pesada, pero en la mayoría de las ocasiones es bastante satisfactoria. Solo echamos de menos una mayor inteligencia artificial en los rivales, que honestamente actúan como autómatas, pero por lo demás el título se hace bastante divertido y absorbente. En esto último tiene mucho que decir la buena ambientación que se ha logrado imprimir a la aventura, que nos traslada directamente al campo de batalla, pudiendo ser testigos de toda la crueldad y miseria que arrastró esta guerra.

Velvet Assassin es una aventura de sigilo trabajada y bien terminada en términos generales, si bien puede hacerse un poco corta para los jugadores más experimentados.

■ Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Replay Studios / SouthPeak
Distribuidor: Koch Media
Género: Aventura / Sigilo
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: PS3, Xbox 3
Xbox 360, PC

18+  79

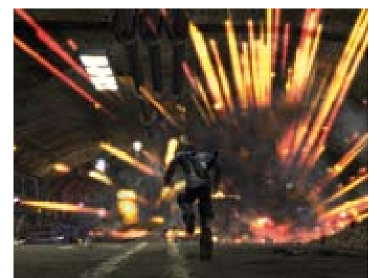
Lo mejor
La ambientación es muy buena. La mecánica de juego basada en el sigilo.

Lo peor
Las 12 misiones se hacen cortas. La inteligencia de los enemigos es muy mejorable.

Nuestra opinión
Descubre una nueva forma de adentrarse en la Segunda Guerra Mundial con Velvet Assassin.

inFAMOUS

GTA IV YA TIENE COMPETENCIA



Sucker Punch, creadores de la saga Sly para PlayStation 2, acaba de crear su mejor obra hasta la fecha, inFAMOUS. Esta aventura de acción en tercera persona sigue la estela de juegos como Grand Theft Auto IV, si bien presenta numerosas variaciones que le convierten en un título único… y también brillante.

Cole es un mero repartidor que, tras contemplar cómo uno de los paquetes que transporta explota y hace volar por los aires a media ciudad, se queda en un estado de coma profundo. Y tras despertar de su letargo, la ciudad donde vive se ha visto transformada en un lugar caótico y casi apocalíptico. Pero no todo son malas noticias para Cole, ya que este se ve dotado de un poder extraordinario, pudiendo moldear la electricidad a su antojo. Eso le permite lanzar rayos con sus propias manos, absorber energía de cualquier objeto o persona, amortiguar las caídas y un largo etcétera. Con estas habilidades a su disposición (que van aumentando a medida que transcurre la aventura) Cole debe hacer todo lo posible por ayudar a los pobres ciudadanos y acabar con los delincuentes que se han adueñado de la ciudad… ¡o todo lo contrario! Gozamos de total libertad para hacer lo que queramos cuando nos venga en gana, y estas acciones tienen sus consecuencias. Si actuamos como un héroe, la gente nos aplaudirá al vernos y coreará nuestro nombre; mientras que si decidimos hacer el mal la gente huirá de nosotros despavorida. Pero no penséis que nuestro comportamiento durante la aventura únicamente tendrá estas repercusiones, que al fin y al cabo son pequeños detalles. Más de una docena de misiones secundarias solo podrán llevarse a cabo asumiendo la personalidad de un héroe o la de un villano y, por otra parte, también presenciaremos ciertas secuencias en función de






nuestra elección. Y de igual forma, el aspecto físico del protagonista también variará enormemente según sus acciones, incluyendo el color de la electricidad que fluirá por su cuerpo (que será azul en el caso de que Cole sea un chico modelo, o roja en caso contrario). Gracias a esta característica ya no solo nos meteremos más de lleno en el papel de Cole, sino que la duración del juego se multiplica por dos porque, a buen seguro, muchos de vosotros querréis jugar toda la aventura con cada una de las dos vertientes. Y si tenéis en cuenta que la primera vez que superéis el juego os llevará entre 20 y 30 horas aproximadamente, inFAMOUS estará cargado en vuestra consola durante muchas semanas.

Una aventura de estas proporciones merecía contar con un entorno gráfico sobresaliente. Y en ese sentido el título tampoco desentona en absoluto. El tamaño de la ciudad (dividida en varias islas) es impresionante, como también lo es la calidad de todas las texturas que la recubren y la cantidad de personas que la habitan. Es cierto que en ocasiones el motor gráfico sufre algún que otro tirón o ralentización, pero eso no oscurece en absoluto el buen trabajo llevado a cabo por los grafistas.

El apartado sonoro también ha sido cuidado con esmero, destacando su excelente doblaje a nuestro idioma. Los diálogos son bastante numerosos en inFAMOUS y además tienen mucha relevancia, dado que la historia está muy bien llevada y cuenta con una gran profundidad. inFAMOUS es una aventura maravillosa, perfectamente realizada y medianamente original, que supone una verdadera alternativa al actual rey de este tipo de producciones, GTA IV.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sucker Punch
Distribuidor: Sony
Género: Aventura de acción
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3
es.playstation.com



91

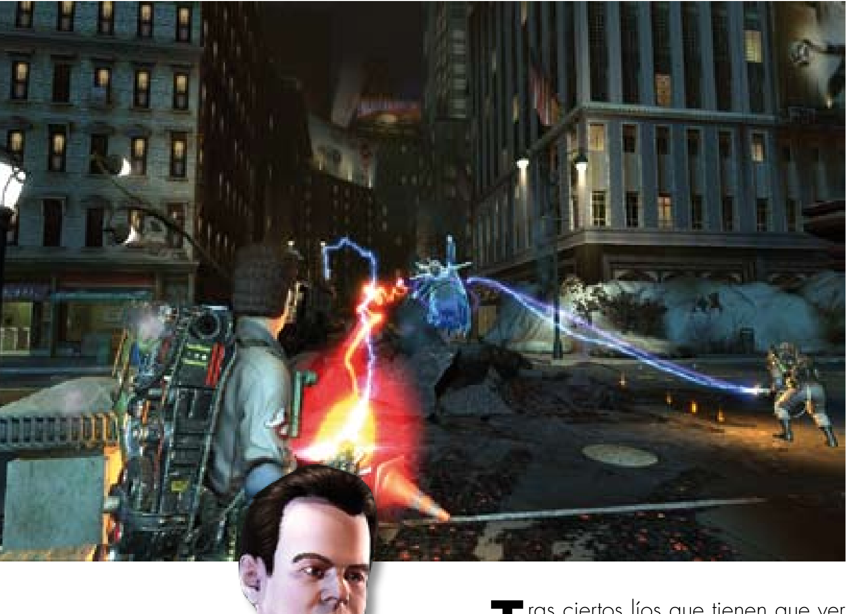
Lo mejor
Lo original de su planteamiento. Los poderes que posee el protagonista. Visualmente es fantástico.

Lo peor
No posee modos multijugador. A veces la acción sufre pequeñas ralentizaciones.

Nuestra opinión
inFAMOUS es una aventura extraordinaria. No os la perdáis.

Ghostbusters: The Videogame

DIVERSIÓN ECTOPLÁSMICA



Tras ciertos líos que tienen que ver con los derechos de distribución y demás, por fin tenemos aquí la primera versión del esperado juego basado en los Cazafantasmas, aventura que va a dejar a los usuarios de PS3 totalmente satisfechos. ¿Y por qué? Pues porque Ghostbusters: The Videogame viene a ser una continuación magnífica de las dos películas que tanto nos hicieron disfrutar hace dos décadas.

La acción continúa los eventos que tuvieron lugar durante la segunda película de Los Cazafantasmas. Nosotros encarnamos a una especie de ayudante de los cuatro protagonistas principales, un tipo que debe demostrar que puede convertirse en un nuevo cazafantasmas de los pies a la cabeza. Para lograr tal propósito primero tenemos que ayudar a nuestros compañeros a acabar con una nueva horda de electroplasmas con malas pulgas que se está adueñando de la ciudad de Nueva York. A lo largo de seis largas fases es necesario ir capturando a cuantos fantasmas y demás entes nos encontremos. Nunca estamos solos ante el peligro dado que la cooperación entre todos los miembros del equipo (que son controlados por la CPU) es fundamental. Hasta tal punto es así que si uno de los miembros cae en combate, es necesario reanimarle para que vuelva a rendir en plenas condiciones.

La ambientación de la aventura es sencillamente espléndida. Como si se tratara de una película, los diálogos (totalmente en castellano), las situaciones y los decorados son muy parecidos a los que pudimos disfrutar en los dos filmes precedentes. No echamos de menos nada, ni tan siquiera al molesto Moquetes, ese fantasma verde asqueroso que tantas veces nos hace reír. El complemento ideal a esta aventura de acción inigualable y súper cachonda es un modo multijugador, que prolonga las horas de juego considerablemente. Sony se ha anotado un buen tanto distribuyendo este título en nuestro país para sus consolas meses antes de que aparezcan el resto de versiones: se trata de un juego formidable.

■ Hugo Sánchez



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Terminal Reality
Distribuidor: Sony
Género: Aventura / Acción
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, PS2
www.ghostbustersgame.com



90

Lo mejor
Es clavadito a las películas. Su gran sentido del humor y excelente ambientación.

Lo peor
Algunos niveles son más flojos que otros.

Nuestra opinión
Con Ghostbusters: The Videogame vais a disfrutar como locos cazando fantasmas.



Tales of Vesperia

LA GRANDIOSIDAD DEL ROL



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Namco-Bandai
Distribuidor: Atari
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
www.namcobandaigames.com/games/talesofvesperia



90

Lo mejor
El sistema de combates. La gran variedad de lugares y personajes que incluye.

Lo peor
Quedarse atascado en algún punto de la aventura.

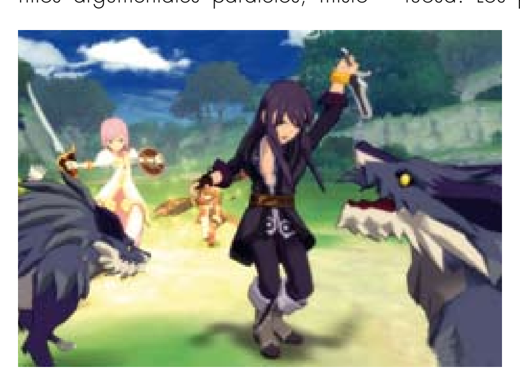
Nuestra opinión
Esta nueva entrega de Tales of es tan atractiva como cabía esperar.

La serie Tales of no necesita de ningún tipo de presentaciones para los amantes del buen rol, ya que se trata de una de las sagas más populares en su terreno. Namco-Bandai y Atari acaban de brindarnos el último episodio de esta franquicia, Tales of Vesperia, diseñada exclusivamente para Xbox 360 y que se convierte en una de las entregas más destacadas hasta la fecha.

Aunque a lo largo de la aventura nos toparemos con muchos más personajes que se unirán a nuestro grupo, los dos protagonistas principales son Yuri (y su fiel perro Repede) y Estelle. Básicamente, nuestra misión es luchar contra el Imperio, pero la aventura está salpicada de múltiples hilos argumentales paralelos, misiones secundarias y giros en la trama. Una de las características fundamentales de Tales of Vesperia es su nuevo sistema de lucha. En lugar de ser por turnos, en esta ocasión los combates tienen lugar en tiempo real y en ellos pueden tomar partido hasta cuatro miembros de nuestro equipo. Podemos escoger el estilo de pelea que queramos que empleen nuestros personajes, así como asignar a cada uno de ellos el papel que más nos interese, lo que aporta grandes dosis de estrategia a cada batalla.

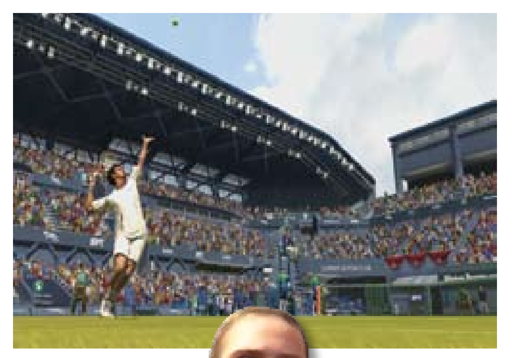
El apartado gráfico es otro de los puntos fuertes del juego. La variedad de lugares que visitamos es increíble y en todos ellos advertimos una calidad en las texturas majestuosa. Los personajes son de marcado aire anime y gozan de una gran personalidad por lo que, más que un juego, Tales of Vesperia se asemeja más a una película de animación de gran calidad. Ningún buen aficionado a los RPG debería perderse esta nueva producción de Namco-Bandai, que se postula como uno de los títulos más importantes del catálogo de Xbox 360 en su terreno.

■ Shy Guy













Virtua Tennis 2009

EL TENIS EN SU VERTIENTE MÁS DIRECTA

Desde que Virtua Tennis deslumbrara en los salones recreativos antes de su paso por Dreamcast, la serie más tenística de SEGA se ha consolidado como una cita ineludible para los amantes del tenis más directo y espectacular. Virtua Tennis 2009 vuelve con una nueva entrega tras dos años de descanso bajo una nueva edición con ciertas mejoras que hacen de la experiencia mucho más trepidante y enriquecedora.

Las novedades que incluye este nuevo título no son numerosas pero sí que mejoran algunas lagunas de su antecesor. En esta ocasión el aspecto gráfico se ha rodeado de una ansiedad casi enfermiza por el realismo, con un estadio mejor recreado y unas caras de los tenistas que rozan la perfección gracias al buen nivel de sus texturas.

También se han cambiado ligeramente los modos de juego, que además de seguir contando con los partidos amistosos, los torneos, o los enfrentamientos directos, ésta vez el modo Campeonato Mundial se ha potenciado mucho más, permitiendo juego online dentro del mismo o la mejora de la escuela de tenis para potenciar nuestras habilidades para llevar a nuestro tenista, creado desde cero, a lo más alto de la ATP.

A su vez los minijuegos han ascendido a 12, con pruebas de lo más curiosas que nos van a valer también para conseguir potenciar las pertinentes habilidades. Pero no solo tenemos que fortalecernos sino que igualmente podemos cambiar la apariencia de nuestro tenista comprando en la tienda del juego nuevas vestimentas o raquetas. En total tenemos a nuestra disposición más de 20 tenistas, desde jugadores actuales hasta leyendas que nos dejan un plantel de lo más equilibrado.

Quizás SEGA debería reconsiderar el trabajo en el apartado sonoro por ser demasiado repetitivo y de poco empaque con un juego de este género. El control por su parte es tan fluido como lo acostumbrado en la serie con la posibilidad de usar el WiiMotion Plus en la versión de Wii. En general estamos ante uno de los mejores juegos de tenis si de diversión directa hablamos; la continuidad de un legado que nació hace una década en los salones recreativos japoneses.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sumo Digital
Distribuidor: SEGA
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360, PS3, Wii, PC
www.sega.es/virtuatennis2009/

3+ 85

Lo mejor
Tan trepidante y sencillo de controlar como siempre.

Lo peor
El comportamiento de la bola es el mismo en cada superficie. Pocas novedades.

Nuestra opinión
Una entrega que apuesta por el continuismo pero con la diversión directa de una serie que engancha desde el primer momento.





Atari y CiberGamers premian a los suscriptores de CiberGamers

Participa en el sorteo de uno de los 10 Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden de PS2

Envía NARUTOCG al 5511* y participa en el sorteo de uno de estos videojuegos

*Coste SMS 1,50€ + IVA. Promoción exclusiva para suscriptores revista impresa CiberGamers. Finaliza 31/Agosto/2009







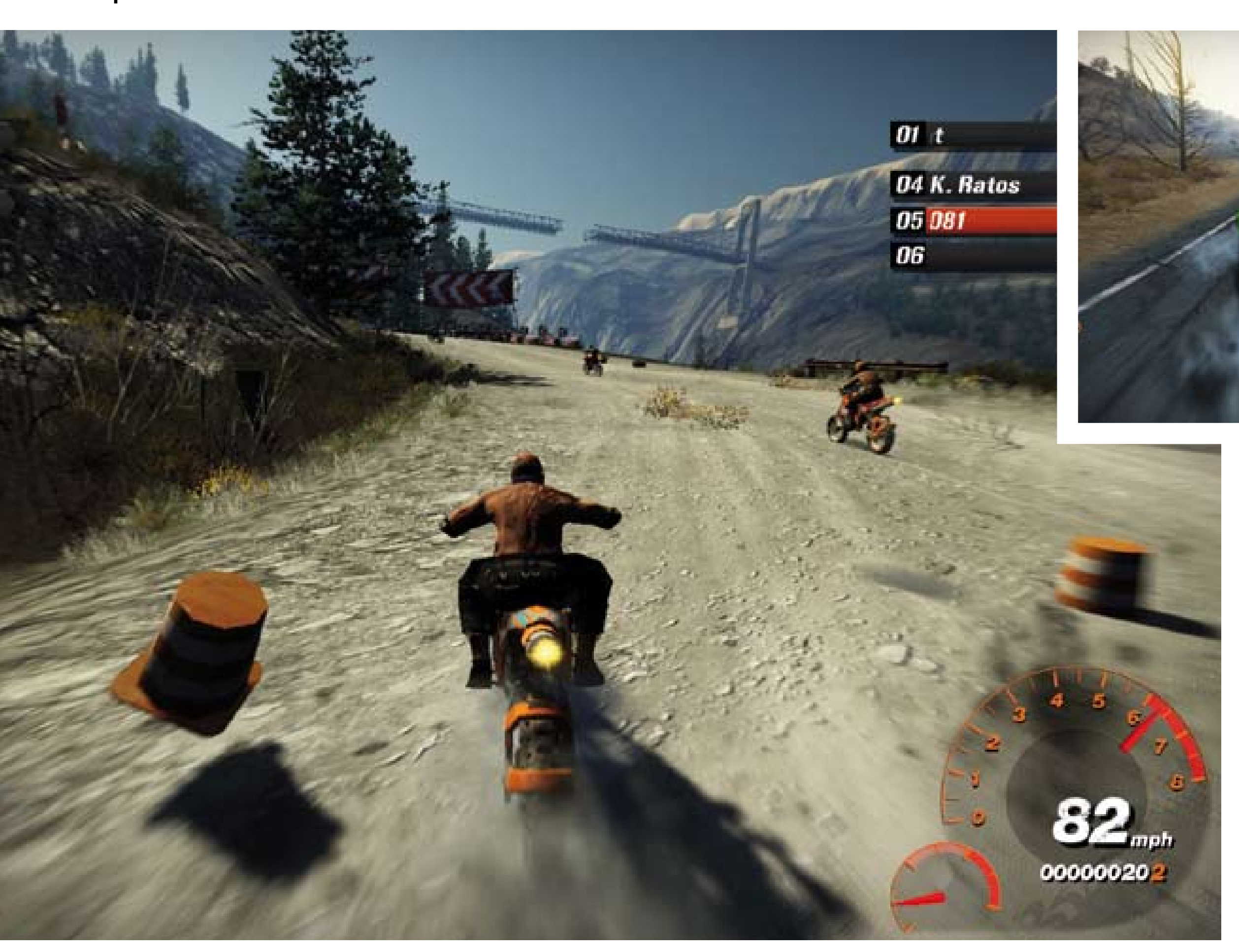






Fuel

¡QUEMA EL ASFALTO!



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Asobo Studio
Distribuidor: Atari
Género: Velocidad
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: PS3, PC, Xbox 360
www.fuel-game.com



90

Lo mejor
La amplitud de los decorados. El gran abanico de pruebas y modalidades disponibles.

Lo peor
La climatología puede jugarnos malas pasadas en ocasiones.

Nuestra opinión
Fuel es un juego de velocidad extraordinario. Una maravilla.

Codemasters siempre ha sido una compañía muy ligada al mundo de la velocidad, siendo esta una de sus grandes especialidades. Pero es que últimamente cada juego de este mismo género que lanzan al mercado es un auténtico prodigio, como es el caso de Fuel. Fuel es un desgarrador y extraordinariamente divertido arcade de velocidad, que posee un número de cualidades asombroso.

Lo primero que llama la atención de este título son sus enormes entornos. Las carreras que disputamos en Fuel se desarrollan sobre decorados abiertos y estos cuentan con una extensión realmente bestial, mucho mayor que la habitual en este tipo de juegos. Gracias a esto cada prueba es muy gratificante puesto que es posible escoger el camino que más nos guste dentro de unos límites. Y para que no nos perdamos, cada coche cuenta con un sistema de GPS que nos muestra la ruta más conveniente para llegar a la meta lo más rápidamente posible.

Para competir podemos escoger entre una buena gama de vehículos diferentes ya sean buggies, motos, ATV o gigantescos Monster Trucks. Las características de cada uno de ellos son totalmente diferentes, así como su maniobrabilidad y respuesta sobre las diversas superficies. Y para añadir más pimienta al conjunto, la climatología que presenta cada carrera es variable y podemos encontrarnos con ventiscas, tormentas o incluso nevadas.

El motor gráfico que emplea el título es sobresaliente en todos los sentidos. Las carreras siempre se desarrollan de manera fluida, a pesar del tamaño de los escenarios y del número de participantes que se den cita en cada una de ellas. El resultado es una auténtica pasada. En fin, que Fuel es un arcade de velocidad extremo fantástico, realizado de forma impecable. Muy recomendable.

■Shy Guy







IV Salón del Cómic, Manga y Juegos de Estrategia Benalmádena

10, 11 Y 12 DE JULIO DEL 2009

RECINTO FERIAL LA PALOMA
ARROYO DE LA MIEL,
BENALMÁDENA, MÁLAGA

ENTRADA GRATUITA

WWW.SALONCOMICBENALMADENA.COM

organizan:









colaboran:









centro de ediciones
málaga.es diputación

Dance Fabulous

¡DALE MARCHA A TU MÓVIL!





Digital Legends, el estudio español que realizó el destacable juego de lucha "ONE", trae ahora a N-Gage un divertido título de baile apadrinado por la artista Cindy Gomez. Esta nueva promesa del mundo del espectáculo se ha encargado de componer la banda sonora y de interpretar las coreografías que forman parte del juego.

Lo primero que llama la atención de "Dance Fabulous" es la libertad de personalización que ofrece. Además del personaje principal de Cindy, es posible diseñar un avatar según nuestro propio criterio: cambiar la apariencia, el estilo de baile, etc. Pero lo mejor es que es posible jugar con cualquiera de las canciones que tengamos en el móvil, pudiendo también descargar temas del servicio Nokia Music Store.

El sistema de juego es sencillo y fácil de manejar. Con la cruceta del móvil hay que mover al personaje con toda la variedad posible, siempre siguiendo el ritmo, claro. Pero no como en otros juegos musicales con secuencias prefijadas, sino con entera libertad. De hecho, en esta ocasión lo que más se premia es la originalidad (que nos repitamos lo menos posible). Todos nuestros avatares, pasos de baile y demás se pueden compartir con otros usuarios a través de N-Gage Arena. Esto hace de "Dance Fabulous" un juego muy social. Es posible que los jugadores más harcore prefieran otros títulos del catálogo de esta plataforma, pero seguro que con este nuevo lanzamiento Nokia llega a todo tipo de públicos.

En "Dance Fabulous" es posible disfrutar de varios modos de juego distintos. En el principal simplemente bailamos para así conseguir puntos y poder ir desbloqueando todos los accesorios con los que cuenta el juego. Pero también es posible enfrentarse a un amigo (con un único móvil) en duelos realmente divertidos. Y por último cabe la posibilidad de jugar un modo más convencional con las típicas flechas.

A nivel técnico se trata de un título sencillo, pero vistosos y simpático. Los personajes lucen convenientemente desenfadados y sus animaciones son fluidas y tan marchosas como requiere la ocasión.

En definitiva, se trata de uno de los lanzamientos más refrescantes de N-Gage con vistas a este caluroso verano.

■Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Digital Legends
Distribuidor: Nokia
Género: Simulador de baile
Multijugador: Sí (1-2)
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage
www.n-gage.com



84

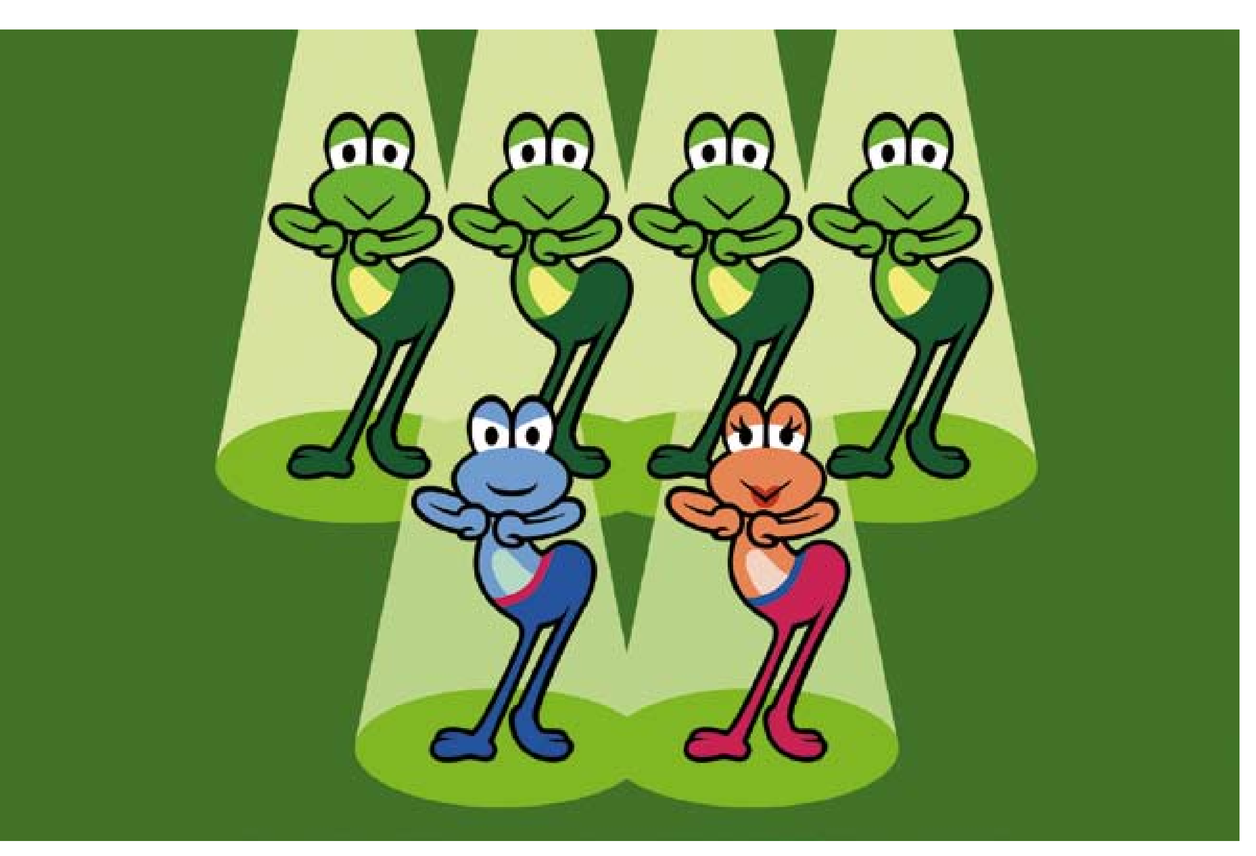
Lo mejor
Divertido y fácil de jugar. Las opciones de personalización.

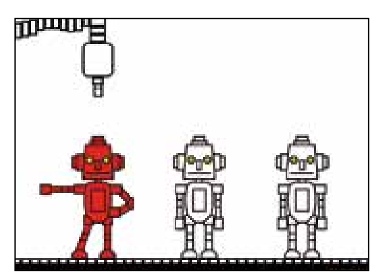
Lo peor
Que no te gusten los juegos de baile.

Nuestra opinión
Digital Legends siguen demostrando tener grandes ideas para sus juegos. Un título entretenido y original pensado para todo tipo de usuarios.













Rhythm Paradise

DIVERSIÓN A GOLPE DE RITMO

Hace unos años salió para Gameboy Advance Rhythm Tengoku, juego que jamás salió de tierras japonesas pero que demostró ser un auténtico éxito en aquel país y que parte de occidente pudo disfrutar gracias a la importación. Esta vez la herencia de aquel título llega a Nintendo DS, en un juego donde la pantalla táctil y el stylus son nuestra particular conexión con el ritmo.

Estamos ante un videojuego de poco presupuesto pero donde calidad no le falta, sobre todo si vemos que el gran Tsunku, artista japonés de gran éxito, presta su valía en las melodías del juego. El juego se sustenta en la sencilla fórmula de ir superando pruebas para ir desbloqueando otras, sucediéndose esto gracias a una hilera de minijuegos que representa cada una un tipo de ritmo concreto.

Antes de realizar cada una de las pruebas el juego nos introduce en un potente tutorial que nos muestra los pasos a seguir para superarla. En las pruebas solo debemos seguir un ritmo con el lápiz táctil sobre la pantalla derecha ya que el juego nos exige adoptar la consola en posición vertical.

Los minijuegos ascienden a más de 50 entre las pruebas normales y las pruebas de segunda fila, que son minijuegos que quedaron descartados para el modo principal pero que se han introducido en variantes como juegos infinitos o bien juegos rítmicos. Rhythm Paradise no es un juego sencillo, sus exigencias son altas y puede llegar a desesperar si no le sabemos dedicar el tiempo que se merece.

Sus gráficos buscan ofrecer un ambiente distendido, sin complicaciones y de trazos sencillos, pero este tipo de juegos deben basarse en la música y este juego anda más que sobrado, con una labor, incluso de doblaje, de agradecer. Si a esto le sumamos su enorme jugabilidad obtenemos un producto que sorprende, agrada y ante todo engancha. El paraíso del ritmo esta aquí.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Musical
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
http://www.rhythmheaven.com/es/

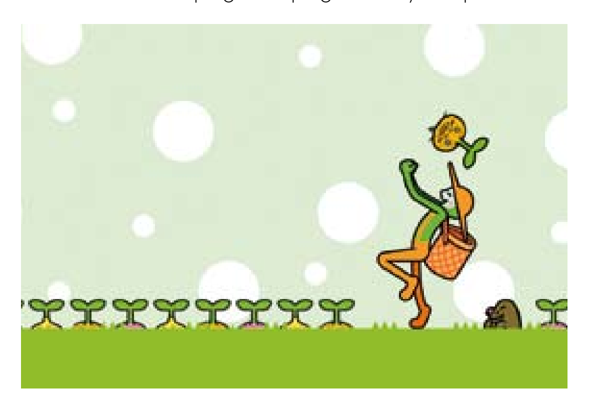


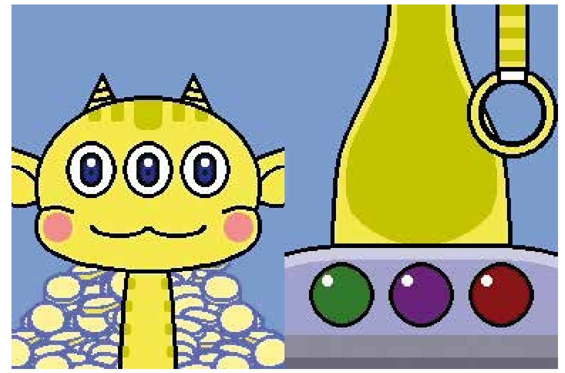
90

Lo mejor
Originalidad basada en la música. Enorme rejugabilidad en bastantes pruebas.

Lo peor
Algunas pruebas pueden hacerse muy complicadas. Echaremos en falta un número mayor de minijuegos.

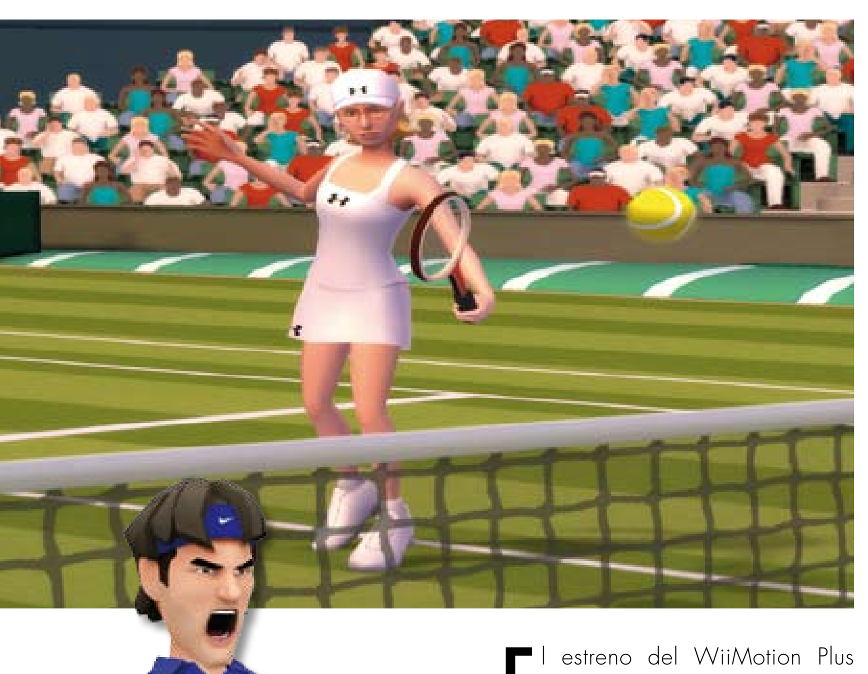
Nuestra opinión
Uno de los juegos más innovadores del año para Nintendo DS y una compra obligada para los amantes de los ritmos musicales.





EA Grand Slam Tennis

NUEVAS SENSACIONES SOBRE LA PISTA





El estreno del WiiMotion Plus (WMP) en nuestro país viene de la mano de EA Grand Slam Tennis, la apuesta de EA por ofrecer el mejor exponente de este deporte basado en la fidelidad que ofrece el nuevo periférico que Nintendo ha puesto a disposición de la jugabilidad. Si durante años se esperaba en Wii el juego de tenis definitivo, parece que por fin este 2009 se presenta como el resurgimiento de un deporte que esperanzó en los comienzos de la consola.

La novedad mayúscula de este juego radica en la inclusión, gratuita, del WMP, el nuevo añadido que va a permitir que nuestros movimientos sean reconocidos por la consola con total fidelidad. En todo caso no es obligatorio el uso del WMP, sino que más bien complementa a la experiencia de juego, haciéndola por lo tanto más competente. A nuestra disposición tenemos varios controles, o el wiimote en solitario moviéndose nuestro personaje de forma automática o bien el mando con el nunchuk donde tomamos el control total de nuestros movimientos sobre la pista.

A destacar los 24 tenistas disponibles, desde los actuales hasta los clásicos de antes que pueden participar en los cuatro grandes circuitos que dan nombre al juego: el abierto de Estados Unidos, su homónimo en Australia, Roland Garros o Wimbledon. La recreación de estos cuatro circuitos viene no solo en el aspecto visual totalmente fiel, sino también en el sonoro con voces reales grabadas para la ocasión. Todos estos tenistas y circuitos pueden ser disfrutados en diversos modos de juego tales como el modo carrera, un modo party para hasta cuatro jugadores o bien un modo online para poder enfrentarnos a jugadores de todos los lugares intentando subir los respectivos ranking nacionales.

En lo referente al control, y especialmente con el WMP, necesitamos un alto grado de aprendizaje para hacernos con ello y el resultado final es satisfactorio aunque debajo de lo inicialmente esperado. EA Grand Slam Tennis es un magnífico juego de tenis con multitud de variantes, y para ser el primer juego que hace uso intensivo del WMP el resultado es más que convincente.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii
ttp://tennis.easports.com/es/home.action

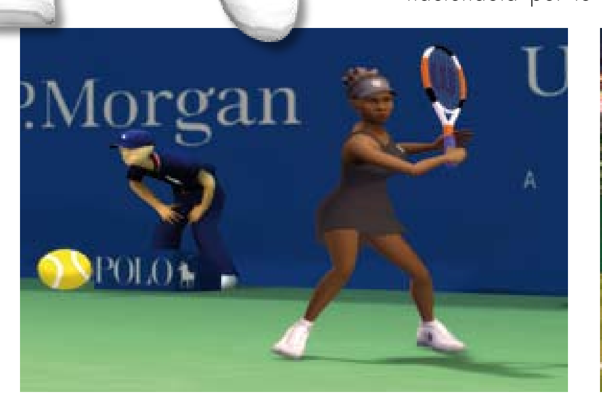


82

Lo mejor
Nueva experiencia tenística. El desarrollo de los partidos.

Lo peor
Precisa su tiempo hacerse con el nuevo control.

Nuestra opinión
Una nueva concepción jugable representada en el mejor tenis que actualmente puede encontrarse en la consola de Nintendo.





Nobilis y CiberGamers premian a los suscriptores de CiberGamers

Participa en el sorteo de uno de los 2 King´s Bounty The Legend Edición Coleccionista





y también puedes llevarte uno de los 6 juegos promocionales de Sins of a Solar Empire

Envía NBCG al 5511* y participa en el sorteo de uno de estos videojuegos

*Coste SMS 1,50€ + IVA. Promoción exclusiva para suscriptores revista impresa CiberGamers. Finaliza 31/Agosto/2009





Dementium: The Ward

CON EL MIEDO, A CUALQUIER PARTE





No es muy habitual que las compañías creen juegos de terror para los dispositivos portátiles, y mucho menos para Nintendo DS. Este género apenas cuenta con representantes dentro del catálogo de la consola de Nintendo y, por esa misma razón, Dementium: The Ward ha captado nuestra atención desde el principio. Bueno, por eso y porque se trata de un excelente título por sí solo.

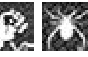
La aventura nos pone los pelos de punta desde el comienzo. Tras despertar en una sala de un hospital siniestro y bajo una perspectiva en primera persona, nos encontramos totalmente desorientados y sin saber ni tan siquiera nuestro nombre. Tras hacernos con una linterna, comenzamos a explorar el interior del edificio para darnos cuenta inmediatamente de que allí están sucediendo cosas muy raras y brutales. Todo el lugar está envuelto en sombras, los pasillos y salas están manchados de sangre… ¡y encima horribles monstruos pululan por ahí libremente! Nuestro objetivo está muy claro, y no es otro que conseguir escapar de allí tan rápido como podamos. A lo largo de la aventura vamos obteniendo distintas armas que son fundamentales para ir "despachando" a las innumerables hordas de feroces criaturas que nos acechan sin cesar. Los combates son el factor principal en Dementium: The Ward, aunque también nos topamos con algún que otro puzzle que aporta más variedad a la aventura.

La ambientación es siempre inquietante y consigue transmitir una constante sensación de desasosiego al jugador. Gran parte del mérito recae sobre el apartado gráfico, que es uno de los más impactantes y bien realizados que jamás se han visto en esta portátil. Acción, monstruos, tensión y mucho miedo os aguardan en este fantástico cartucho, que es una muestra clara de lo que se puede llegar a hacer con el hardware de Nintendo DS.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Renegade Kid
Distribuidor: Koch Media
Género: Acción / Terror
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
www.dementium.com

90

Lo mejor
La ambientación es ejemplar. Gráficamente es soberbio.

Lo peor
Algunas partes son realmente duras de superar.

Nuestra opinión
Miedo, monstruos y disparos os aguardan en este sobresaliente título.



THE LEGEND OF
ZELDA
Phantom Hourglass
Envía un SMS al 5511 con la palabra CIBERNINTENDO
y participarás en en nuestro sorteo
Primer Premio:
Consola DSi
The Legend of Zelda
Phantom Hourglass
5 Premios más:
The Legend of Zelda
Phantom Hourglass
Coste SMS 1.50€+IVA.
Promoción valida para España.
Finaliza 31 Agosto 2009
Nintendo
NINTENDO DSi
TM. ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2009 NINTENDO

SBK 09

NADIE DIJO QUE FUERA FÁCIL





Un año más regresa SBK, el videojuego de simulación con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Superbikes. SBK 09 cuenta con 13 de los 14 circuitos del mundial, con todos los equipos y pilotos de la vigente temporada (Rubén Xaus, Max Biaggi, Carlos Checa…).

SBK 09 nos adentra en dicha competición desde el paddock hasta las carreras pasando por el garaje y el desarrollo mecánico de las motos. Podemos disfrutar de varios modos de juego: carrera rápida, desafíos, carrera de fin de semana, entrenamiento y por supuesto, campeonato.

Cabe mencionar que se trata por encima de todo de un videojuego de simulación que en sus niveles más altos es realmente complicado. Para los menos expertos, existen no obstante los modos básico y arcade, que permiten disfrutar igualmente de la velocidad y las "pasadas" a los rivales gracias a una flexibilización del realismo (freno potenciado, agarre exagerado, etc.) sin llegar al extremo de frenar por nosotros como en otros títulos arcade o directos. En su grado más exigente por el contrario, habremos de tener en cuenta incluso la postura de nuestro cuerpo sobre la moto.

Las condiciones atmosféricas están bien representadas y sin duda influyen en el pilotaje; por ejemplo a través de derrapes si abrimos demasiado gas en mitad de una curva. Las caídas no están bien animadas y eso desluce un poco el título. Algunas son muy aparatosas y sin embargo la reincorporación a la pista es casi inmediata, lo que contrasta con el realismo de la conducción. Sin embargo, sí se han tenido en cuenta los daños sufridos tanto por la moto como por el piloto. La inteligencia artificial es suficientemente buena como para divertirnos, aunque no nos va a asombrar.

La parte mecánica es de por sí muy completa, contando con telemetría, y un sinfín de ajustes como son el ángulo de giro, la relación de marchas, equilibrio de frenos, ajuste de la tensión de la cadena, neumáticos, suspensión, etc. para los que recibiremos asesoramiento de los ingenieros.

SBK 09 ofrece diferentes vistas tanto en primera como en tercera persona, unas más espectaculares y otras más benignas para el control de la moto, al cual por cierto, se le ha dotado de force feedback. En general los gráficos son aceptables, aunque los fondos y detalles del entorno merman la calidad del conjunto. Igualmente, en el apartado sonoro tanto los efectos como la música simplemente cumplen.

En definitiva, SBK 09 presenta una variedad de opciones y un nivel de realismo en el pilotaje de las superbikes, que a pesar de sus carencias supondrá un reto para los amantes de la simulación y a buen seguro muchas horas de diversión, sin olvidar sus tres modos online para doce jugadores.

■Juanma Pedreguera



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Milestone
Distribuidor: Koch Media
Género: Velocidad
Multijugador: 1-12
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PS2-PS3-X360-PSP-PC
www.sbkthegame.com



78

Lo mejor
Su grado de realismo y la cantidad de ajustes posibles de la moto, de las carreras y del juego.

Lo peor
Gráficamente mejorable.

Nuestra opinión
Es un desafío para los amantes de la simulación.

Digital Bros y CiberGamers premian a los suscriptores de CiberGamers

Participa en el sorteo de uno de 5 Trackmania DS y 5 Runaway

¡Las fabulosas aventuras de Brian y Gina llegan a tu Nintendo DS!

Cargado de sentido de humor, este éxito de PC llevado a la DS, te va a garantizar horas y horas de diversión. ¿Te lo vas a perder?

Divertidísimo juego de conducción.

Un impresionante editor de circuitos en 3D hasta con 150 elementos te permite desarrollar tus diseños con unos toques de tu stylus.

Envía DBCG al 5511* y participa en el sorteo de uno de estos videojuegos

*Coste SMS 1,50€ + IVA. Promoción exclusiva para suscriptores revista impresa CiberGamers. Finaliza 31/Agosto/2009



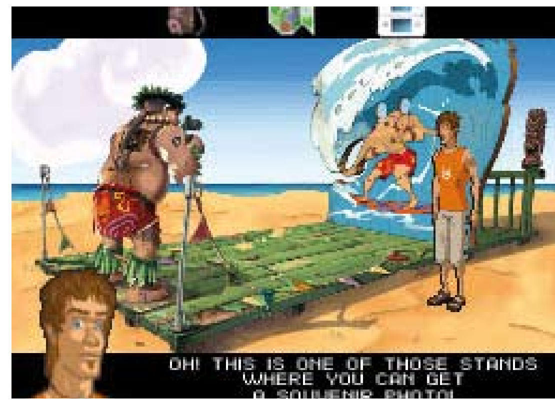


a Game Entertainment Company

Runaway: El Sueño de la Tortuga

AVENTURAS DE ENSUEÑO





Los madrileños de Pendulo Studios vuelven al teatro del videojuego para traer a Nintendo DS la secuela de una de sus obras más famosas, interpretada tiempo atrás en compatibles y que ahora es adaptada a consolas. Queda ya lejano aquel año 2001 donde un estudio recordado por su buena labor en Hollywood Monsters iba a consolidar sus cimentos en la fama internacional con Runaway: A Road Adventure que conseguiría un éxito sin igual.

Esta entrega de Runaway sigue las premisas de las clásicas aventuras gráficas point & click que forman un conjunto en total armonía con las facilidades que da Nintendo DS, gracias ante todo por la pantalla táctil y al uso del stylus. Debido al limitado tamaño de la pantalla se ha creado un zoom que se activa al pulsar con el lápiz táctil sobre el escenario permitiéndonos así ver más de cerca la zona. También se ha incluido una opción que activa las zonas calientes del escenario haciéndolas visibles para el jugador facilitando así la tarea de interacción con el lugar.

Por otra parte el inventario situado de primeras en la pantalla superior nos muestra la disposición de los objetos que pueden ser usados sobre el escenario o bien combinarlos entre sí. Runaway en NDS no es una aventura gráfica sencilla y la disparidad de posibilidades se amplían tanto por el número de objetos como por las dobles lecturas en diálogos y zonas.

Gracias a una excelente compresión de video podemos ver en nuestra portátil las mismas escenas cinemáticas de la versión de ordenador, aunque con menor resolución. Las ingentes líneas de diálogo también han sido respetadas, aunque en esta ocasión no se han incluido voces, aunque tendremos los subtítulos en castellano.

Runaway: el sueño de la tortuga cuenta con un apartado técnico de buen nivel, conservando la esencia expuesta en PC. Una vez más las aventuras gráficas se muestran ideales en la pequeña de Nintendo, dando la oportunidad a los asiduos de este género de seguir disfrutando de clásicos a pesar de los tiempos actuales de tecnología punta.

■ David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Pendulo Studios
Distribuidor: Digital Bros
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: NDS
Versiones disponibles: NDS, PC
http://www.runaway-thegame.com/en/

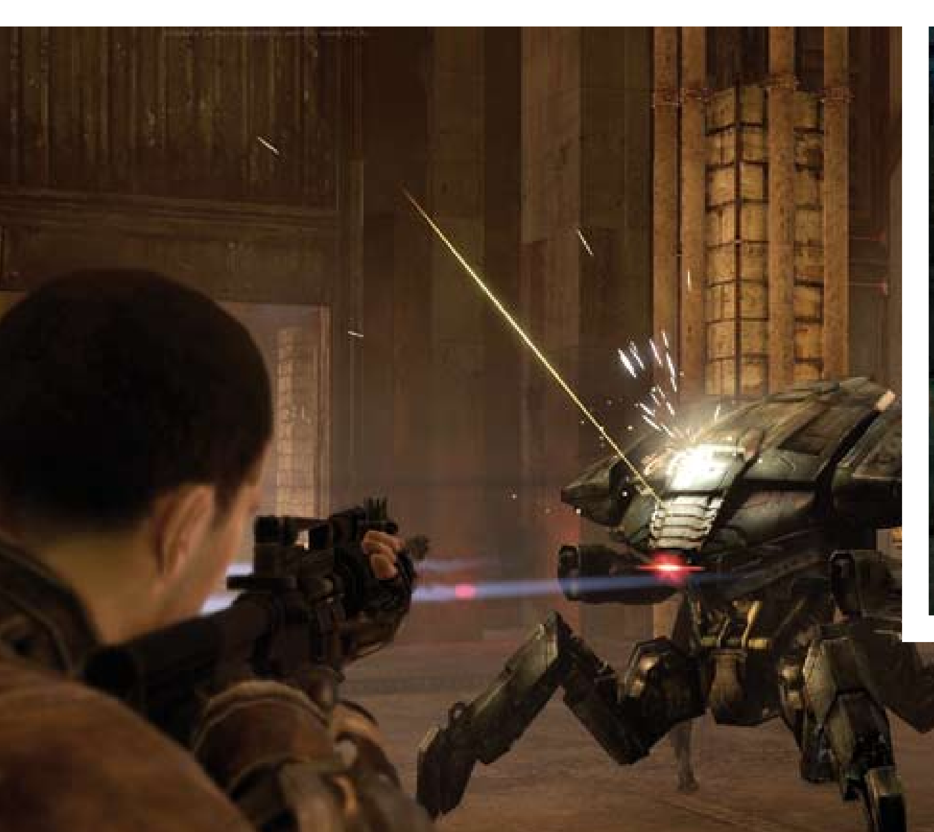


75

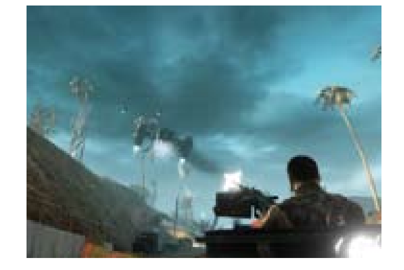
Lo mejor
Sabia adaptación a la portátil de Nintendo. El lápiz táctil funciona a la perfección con la propuesta.

Lo peor
Nos llega con mucho retraso. No se han incluido apenas novedades.

Nuestra opinión
Excelente adaptación del juego aparecido en PC que conserva tanto los videos como los escenarios compenetrándose a la perfección con las funcionalidades de la portátil.







Terminator: Salvation

PARTIDA "TERMINATOR"… DEMASIADO PRONTO

La película más esperada del verano, Terminator: Salvation, acaba de ser trasladada a PS3, PC y Xbox 360 por el equipo de Grin, estudio que ya nos ha dejado títulos de calidad como Wanted: Weapons of Fate o el más reciente Bionic Commando. Y a pesar de que han vuelto a hacer un buen trabajo, se nota que han llegado muy justitos a los plazos fijados por el propio estreno del film.

El argumento es similar al de la película. Controlando al soldado John Connor (que por cierto su aspecto en este caso nada tiene que ver con el actor Christian Bale) tenemos que luchar contra el ejército de máquinas dirigido por Skynet. La propuesta de juego es interesante y apuesta claramente por la acción desenfrenada. El desarrollo sigue las pautas básicas marcadas por los actuales reyes del género, por lo que su originalidad no es su punto fuerte. Aún sí disfrutamos de intensos combates, colaboramos con otros personajes controlados por la CPU, pilotamos algún que otro vehículo… Todo eso no está nada mal, e incluso en ocasiones el título alcanza momentos álgidos, lo que sucede es que cuando empiezas a divertirte de verdad es cuando se acaba la aventura. En función de vuestro nivel de habilidad es posible superar el juego en 4-6 horas, cifra demasiado baja. Pero lo peor es que, salvo un descafeinado modo cooperativo a pantalla partida, no existen modalidades complementarias ni alicientes de ningún tipo para compensar este defecto.

La razón de que el título presente estas carencias las achacamos al tema que os comentábamos al principio: les ha faltado más tiempo a los programadores, así de simple. Y es una lástima, porque el título apuntaba buenas maneras y, en cierta forma, aprovecha bien la licencia en la que se basa.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Grin
Distribuidor: Warner
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360, PS3, PC
www.terminatorsalvationthegame.com



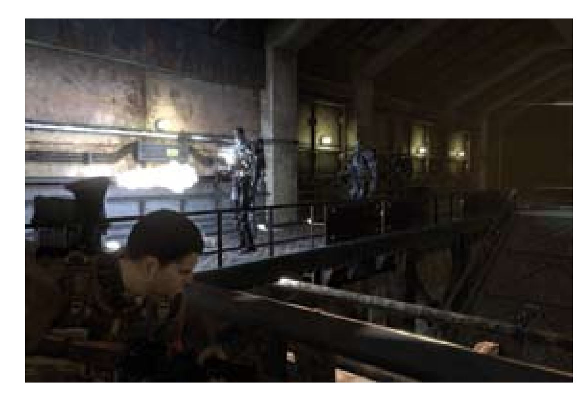


78

Lo mejor
El desarrollo apuesta claramente por la acción. Su puesta en escena es espectacular.

Lo peor
Es demasiado corto. No incluye modos de juego complementarios de interés.

Nuestra opinión
Corto pero intenso. Así calificaríamos esta versión doméstica del film Terminator: Salvation.





Secret Agent Clank

UN AGENTE SECRETO Y DIVERTIDO





En el último ciclo de vida de la veterana PS2, Sony se está haciendo esmerando por mantener "nutrida" a su gran consola hasta el final. Fruto de su esfuerzo la compañía ha decidido realizar "remakes" de algunos de sus éxitos más sonados de su portátil PSP, como es el caso de este Secret Agent Clank. El título original debutó en PSP hace más o menos un año y fue muy bien recibido por la crítica.

Esta versión es casi un calco de su homónima portátil y nos pone tras los pasos del robot Clank, que deja de lado a su inseparable compañero Ratchet para embarcarse en una aventura de acción muy amena y simpática.

En un claro guiño a James Bond, Clank encarna el papel de intrépido agente secreto que debe hacer todo lo posible por liberar a su amigo Clank, que ha sido encerrado por un supuesto robo. Las habilidades de este robot son considerables, pudiendo echar mano de un montón de armas distintas así como de increíbles gadgets totalmente disparatados. Y aunque Clank es el protagonista indiscutible de esta historia, en ciertos niveles también es necesario tomar el control tanto de Ratchet como del popular capitán Qwark, dotando así al título de una variedad incuestionable. El control se ha adaptado muy bien al DualShock 2 de PS2, siendo incluso más cómodo y parecido que el integrado en el UMD original. Gráficamente también se ha realizado una labor más que apropiada y, aunque el apartado técnico no luce igual de bien en la televisión que en la fantástica pantalla de PSP, se trata de un juego realmente atractivo. Y para colmo, el doblaje es muy acertado. Secret Agent Clank es uno de los últimos títulos sobresalientes que van a aparecer en PS2, así que sacadle todo el partido que podáis.

Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: High Impact / Sanzaru Games
Distribuidor: Sony
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
Versiones disponibles: PSP, PS2
www.us.playstation.com



89

Lo mejor
Las habilidades del protagonista. Poder controlar a varios personajes.

Lo peor
No ofrece novedades reseñables.

Nuestra opinión
Secret Agent Clank es una fiel conversión de un título muy bueno de PSP.





Atari y CiberGamers premian a los suscriptores de CiberGamers

Participa en el sorteo de uno de los 5 KLONOA ™ de Wii ™

Envía KLOCG al 5511* y participa en el sorteo de uno de estos videojuegos

*Coste SMS 1,50€ + IVA. Promoción exclusiva para suscriptores revista impresa CiberGamers. Finaliza 31/Agosto/2009









Prinny – Can I Really Be The Hero?

HÉROE POR CASTIGO





Nippon Ichi, el estudio creador de Disgaea, y amantes del rol tradicional, han cambiado de registro para traernos un plataformas de acción que tiene como protagonista a uno de los iconos del universo de Disgaea: los Prinny. Esta nueva aventura, fresca y carismática, nos pone en la piel de uno de estos singulares personajes a través de un plataformas 2D repleto de acción y mucho sentido del humor.

La trama del juego va de la mano con la propuesta de chistes, rimas y situaciones esperpénticas que se repiten en contextos y diálogos. Los Prinny son solo marionetas al servicio de Etna, a la que debemos satisfacer sus antojos para evitar que consuma el alma de estos simpáticos seres. Para ello tenemos 1000 vidas para pasarnos todo el juego, que siendo en principio abundantes veremos que con el transcurrir de la aventura no están puestas sin sentido. Prinny: Can I really be the hero? es un juego complicado, donde el repetir fases y enfrentamientos con los enemigos finales es algo tan normal como dar saltos por los escenarios. Esta dificultad se ve aumentada por los limitados ataques con los que contamos en la aventura, con apenas tres distintos, siendo los ataques desde el aire los más poderosos. Además, el enfrentamiento con los enemigos finales rozan, en los más avanzados, incluso la frustración.

Por suerte dispersos por los escenarios tenemos salvados intermedios, que nos sacarán de más de un apuro si perdemos la vida. La estructura de juego es sencilla, y nos podemos mover bajo un pequeño mundo central, desde el cual podemos hablar, recibir consejos, salvar la partida o bien entrar en las distintas misiones.

Lo que hacen bellas a las creaciones de Nippon Ichi son los gráficos, que lejos de exponer un aspecto técnico alto, sí que se concentran en la exposición artística de bella factura. A destacar la banda sonora, a la altura de las creaciones RPG de la compañía, y que aderezan el paso del personaje por los galanes paraјes. Considerándose en sí como un nuevo spin-off de la serie Disgaea, tenemos una interesante propuesta que se sale de lo común gracias a su concepto privilegiado.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nippon Ichi Software
Distribuidor: 505 Games - Digital Bros
Género: Plataformas/ Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PSP
Versiones disponibles: PSP
www.prinnies.com

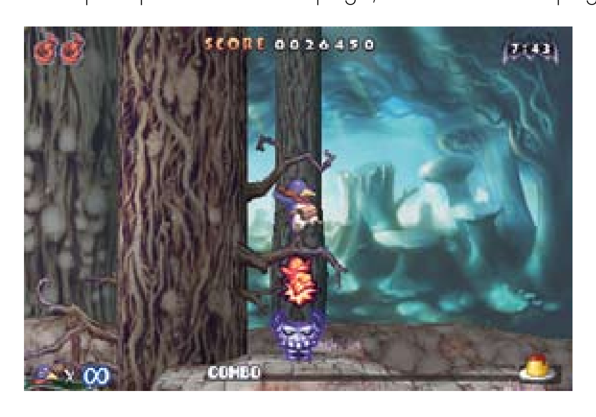


80

Lo mejor
Grandiosa banda sonora. Buen gusto visual. Su sentido del humor.

Lo peor
Su elevada dificultad. Está totalmente en inglés. El salto del personaje no convence.

Nuestra opinión
Un plataformas de gran factura artística que precisa de tenacidad para comprender su filosofía de juego.





JoWood y CiberGamers premian a los suscriptores de CiberGamers

Participa en el sorteo de 9 Driver´s Ed: Aprende con Nosotros

Envía DVCG al 5511* y participa en el sorteo de uno de estos videojuegos

*Coste SMS 1,50€ + IVA. Promoción exclusiva para suscriptores revista impresa CiberGamers. Finaliza 31/Agosto/2009





Nintendo DS al volante

Juegos para aprender a conducir

Para aprobar el examen teórico de conducción, es necesario rellenar muchos tests, tarea muy aburrida, pero que sigue siendo la mejor forma para familiarizarnos con las preguntas del examen. De todas formas, tenemos una aliada inesperada para dicha tarea: Nintendo DS. Ya se encuentran en el mercado varias aplicaciones para la portátil de Nintendo que combinan los ejercicios teóricos del examen de conducir, con divertidos minijuegos. Aquí presentamos los disponibles en nuestro mercado.

Autoescuela Trainer

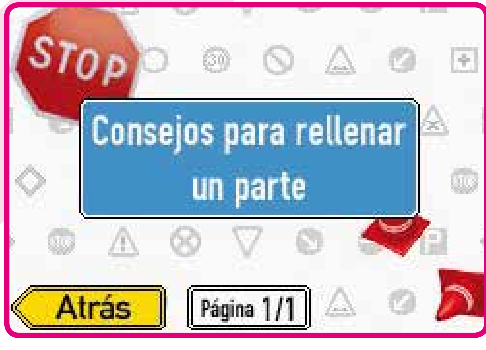
Distribuidor: Micronet

Autoescuela Trainer fue la primera aplicación para DS que permitía prepararse para el examen de conducir B1. Su desarrollador, Micronet, cuenta con una amplia experiencia en títulos del mismo segmento, como Autoescuelas para PC, que ha llegado a vender más de 100.000 unidades.

Autoescuela Trainer contiene más de 4.000 preguntas de test, totalmente actualizadas y adaptadas al Código de Circulación vigente, así como una completa guía de señalización, cuadros esquemáticos y juegos ambientados en situaciones reales de conducción.

Asimismo, ofrece dos modos de práctica: Guiado (u oficial), que respeta las pautas marcadas para el test por la Dirección General de Tráfico; y Entrenamiento (o libre), donde es el propio usuario el que los configura: nº de preguntas, tiempo y temas a reforzar.







Drivers´s Ed: Aprende con nosotros

Distribuidor: Jowood

JoWood, un distribuidor de videojuegos recientemente asentado en nuestro país, ha adaptado al mercado español, Driver's Ed, un divertido curso de aprendizaje teórico de la conducción y que se ha convertido en un clásico en Austria, su lugar de origen, que ha vendido miles y miles de unidades.
Aunque Austria y España comparten muchas leyes europeas, las legislaciones en Tráfico no son iguales, por lo que JoWood ha pedido la colaboración de la CNAE, la Confederación Nacional de Autoescuelas, para que sus técnicos revisaran el juego original y lo adaptaran con los contenidos y formato de tests que se suele utilizar en las autoescuelas. La CNA también ha llegado a un acuerdo con JoWood para vender el juego en sus autoescuelas asociadas.
Driver's Ed: Aprende con nosotros incluye un modo de entrenamiento que incluye varios minijuegos donde se repasa la totalidad de las señales de tráfico existentes en el código de circulación o se muestran determinadas circunstancias difíciles en el tráfico y el usuario debe elegir cuál es la mejor opción.







Driver License Trainer España

Distribuidor: Digital Bros

Digital Bros complementa su extenso catálogo para Nintendo DS con Driver License Trainer España, que permite hacer más sencilla la tarea de sacarse el carnet de conducir. El usuario o jugador ocasional, podrá no sólo repasar las normas de circulación, sino también hacer los tests más actuales, según las normativas de Tráfico. Todos los contenidos que ofrece el juego están avalados por la legislación española y por la editorial Pons, firma editorial especialista en la elaboración de libros teóricos y fichas de test usados en autoescuelas o centros oficiales de las distintas delegaciones de Tráfico.
La estructura principal del juego se compone de un sistema de control que permite al usuario acceder a las últimas preguntas publicados en los tests 2009/10. Estos tests recogen las nuevas normativas de exámenes y contenidos que son más exigentes que los anteriores.
Como ocurre con los otros títulos, License Trainer España incluye bastantes minijuegos y varios extras. Uno de los más curiosos y prácticos es un calculador de tasa de alcoholemia, según las bebidas que se ha consumido, aunque lo mejor es beber ni gota de alcohol si se va a coger el coche. Por otra parte, también contiene muchas estadísticas útiles sobre las preguntas, incluidas preguntas "trampa", para preparar al futuro conductor sobre sus debilidades y errores más frecuentes.











Bob y sus amigos: Festival de la Diversión

OBRAS PÚBLICAS AMENAS

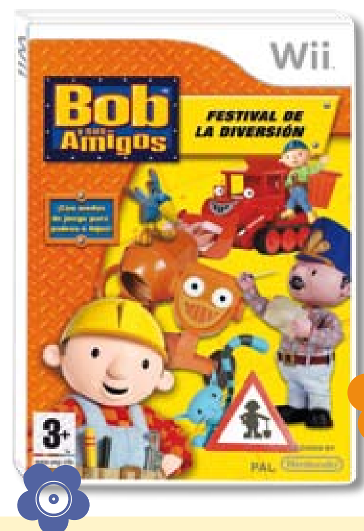
Bob es un "técnico en todo" capaz de conducir la más complicada maquinaría de construcción de obras o clavar con precisión un clavo en el momento y lugar exacto. También es protagonista de una serie de aventuras y juegos educativos muy populares en el mundo anglosajón, gracias sobre todo a la serie de televisión, creados por la desarrolladora Blast, y que Planeta DeAgostini ha adaptado al mercado español.

En Festival de la Diversión, Bob debe manejar todo tipo de herramientas y maquinaria para poner a punto el Festival de Verano en la ficticia localidad de Sunflower Valley. El juego está dirigido a los niños más pequeños de la casa y gracias a los trabajos que tiene que efectuar Bob, los niños empiezan a asimilar los conceptos más fundamentales de la matemática y la física de una manera muy divertida.

Este juego educativo se presenta además en dos formatos distintos. En Nintendo DS, los distintos ejercicios se realizan como los demás juegos, con el lápiz o "stylus". En cambio, con el mando inalámbrico de Wii, el jugador deberá simular el movimiento de retirar piedras, limpiar hierbas o realizar excavaciones. Además dispone de un modo multijugador que permite competir simultáneamente a cuatro personas.

■ Guillermo Ballestero

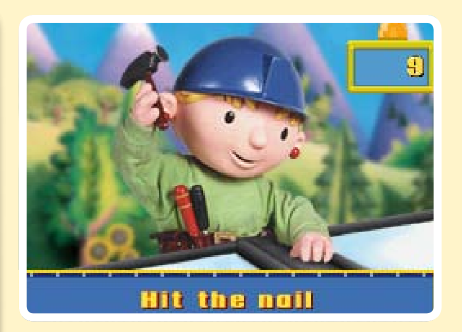
Desarrollador: Blast
Distribuidor: Planeta DeAgostini
Género: Educativo
Multijugador: En versión Wii
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: Nintendo DS y Wii
www.planetadeagostini.net





Sorteamos 10 Videojuegos de Bob y sus Amigos

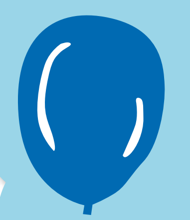






Envía BOB al 5511* y participa en el sorteo de un videojuego de Bob y sus amigos

Coste SMS 1.50€+IVA. Promoción valida para España. Finaliza 31 Agosto 2009


My Baby Boy/Girl

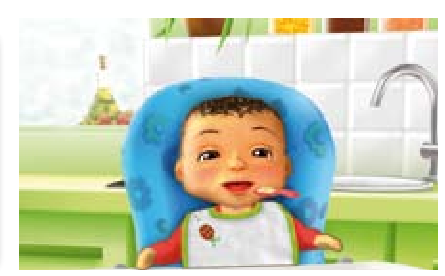
SIMULADOR DE PADRES

Nobilis sigue cosechando éxitos con un título destinado a un público radicalmente distinto al que solía emplear horas en este productivo sector del entretenimiento. My Baby Boy / Girl es un juego destinado al público femenino, especialmente el más joven, donde deberemos cuidar a un bebe de forma similar a otros títulos de éxito dentro de este sector de jugadores como han sido Nintendogs o Los Sims. Deberemos realizar todas las actividades que corresponden a un infante de estas edades, como dar el biberón, entretenerlos, jugar con ellos, sacarlos de paseo en carricoche o aplicarles carantoñas con el lápiz táctil, todo adereza con una muy intuitiva interfaz y gráficos en completas tres dimensiones. Existen a su vez dos ediciones, cada una correspondiente a un sexo diferente de cada bebe. El título esta disponible en nuestro país completamente en castellano desde el 20 de junio de 2008.

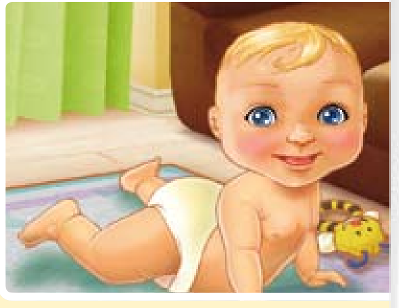
■Guillermo Ballestero



Desarrollador: Dancingdots
Distribuidor: Nobilis
Género: Simulador
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.nobilis.es



Sorteamos 3 My Baby Girl y 3 My Baby Boy




Envía BABY al 5511* y participa en el sorteo de un videojuego My Baby

Coste SMS 1.50€+IVA. Promoción valida para España. Finaliza 31 Agosto 2009









Los Lunnis



JUEGOS EN EL PATIO





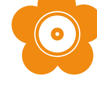


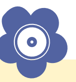


Desarrollador: Legend Studios
Distribuidor: Digital Bros
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: Nintendo DS
www.digital-bros.net

El mayor éxito de las series de televisión producidas por nuestro país y dirigidas a los más pequeños de la casa, tiene una versión para consolas que también ha sido desarrollada por una firma española: Legend Studios.
En Los Lunnis para Nintendo DS, los niños tienen que ayudar al simpático Lucho a encontrar el libro de recetas mágicas de la bruja Lubina, que lo ha perdido y sin el cual, Lubina y sus amigos no podrán utilizar la magia que les es tan necesaria. A lo largo de la búsqueda del libro, Lucho presentará más de 20 minijuegos con el buen humor como principal elemento común, gracias a pruebas tan divertidas como tocar música con Lulo, ayudar a Lublú a capturar insectos o enseñar a Lulila a lavarse los dientes.
Los gráficos del juego están inspirados en los diseños de la serie de televisión. De hecho, según avance Lucho en su búsqueda y resuelva los minijuegos, se desbloquearán vídeos y objetos de los episodios televisivos. La interfaz es muy sencilla de utilizar, siendo el stylus, el principal instrumento, con el cual, el niño podrá resolver las pruebas y puzzles, todos ellos diseñados para edades comprendidas entre 3 y 9 años.


■ Guillermo Ballestero








Tus Amigos: Veterinarios del Zoo

LA DURA VIDA DEL ZOOLÓGICO

El cuidado del medio ambiente y el despertar del ecologismo no se produjeron en España hasta los años 80, gracias a series de televisión como El Hombre y la Tierra y la acción de organizaciones como Greenpeace o Adena. En este sentido, los videojuegos pueden constituirse como un excelente instrumento para inculcar el amor por la Naturaleza a personas de todas las edades. Nintendo DS es una plataforma que gracias a su catálogo de juegos "casual" se haya implantada en un mercado muy heterogéneo, por lo que es ideal para títulos como Tus Amigos: Veterinarios del Zoo

Este juego ha sido desarrollado en colaboración con profesionales veterinarios de diversos zoológicos de Estados Unidos que han aportado su experiencia en la atención de diversas especies de animales salvajes que requieren cuidados especiales. Veterinarios del Zoo contiene anécdotas y consejos sobre el trabajo diario de estos profesionales e invita a imitar su trabajo con un conseguido interfaz. Asimismo, incluye numerosas pruebas o minijuegos consistentes en limpiar a los animales utilizando el cepillo o soplando sobre el micrófono.

■Guillermo Ballestero

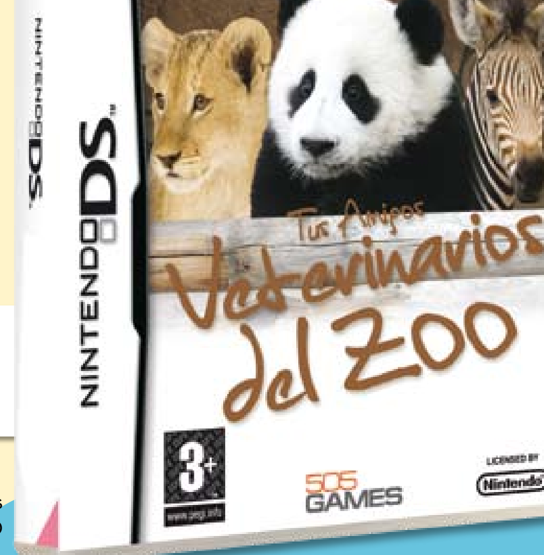
Desarrollador: 505 Games
Distribuidor: Digital Bros
Género: Educativo/Simulador
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.digital-bros.net



Sorteamos 5 Videojuegos de Tus Amigos Veterinarios del Zoo







Envía ZOO al 5511* y participa en el sorteo de un videojuego Tus Amigos Veterinarios del Zoo

Coste SMS 1.50€+IVA. Promoción valida para España. Finaliza 31 Agosto 2009.









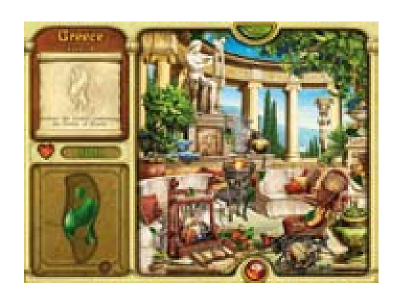
Brain College: Call of Atlantis

SECRETOS DE LA ARQUEOLOGÍA

El continente perdido de la Atlántida desde los tiempos de Platón ha fascinado a hombres de todas las condiciones sociales, y muchos han perdido su fortuna, o la propia vida, por conseguir descubrir sus secretos. El mito griego menciona que los atlantes desagradaron a los dioses y su civilización desapareció por la furia de Poseidón. Otras leyendas aseguran que la Atlántida era una civilización que conoció la energía atómica y la utilizaron para su propia autodestrucción.

Ante tal perspectiva mítico-histórica, la compañía City Interactive ha desarrollado Call of Altantis, una increíble aventura que combina elementos de los géneros educativos y de puzzles. El jugador viajará por las antiguas tierras de Roma, Grecia, Troya, Babilonia y Egipto. Debe descubrir objetos ocultos que llevan a la resolución de enigmáticos rompecabezas y todo tipo de puzzles. Según se avance niveles, el usuario llegará a encontrar los sietes cristales de poder que contienen la energía mística de los atlantes con la que pudieron construir tan fantástica civilización.

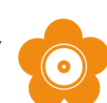
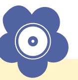
Desarrollador: City Interactive
Distribuidor: City Interactive
Género: Educativo/Puzzle
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.city-interactive.com



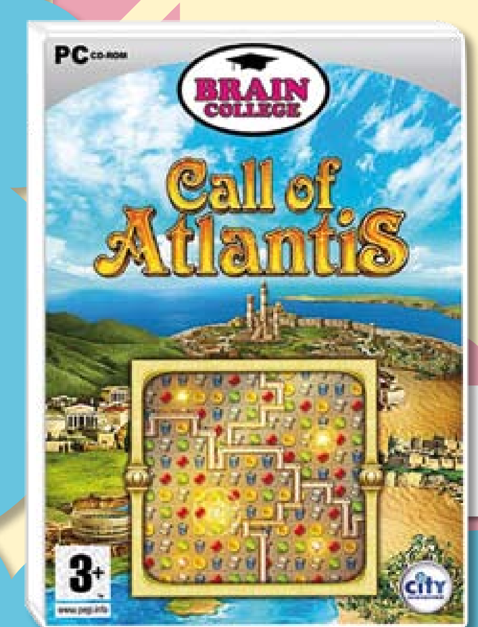


El juego incluye siete escenarios para explorar en el modo de aventura y 66 niveles para resolver puzzles y enigmas de lógica y habilidad.

■Guillermo Ballestero

Sorteamos 5 Videojuegos de Call of Atlantis de PC







Envía CITYCG al 5511* y participa en el sorteo de un videojuego de Call of Atlantis

Coste SMS 1.50€+IVA. Promoción valida para España. Finaliza 31 Agosto 2009








I Love Beauty Hollywood Makeover

LA BELLEZA ESTÁ EN LA CARA

Gracias al fenómeno de los "juegos casual" para Nintendo DS, las niñas y adolescentes pueden encontrar videojuegos basados en las actividades que ellas suelen hacer más a menudo que los niños. Y por cierto, el maquillaje interesa tanto a una niña de 10 años como a una adolescente de 15 o una mujer de 30.

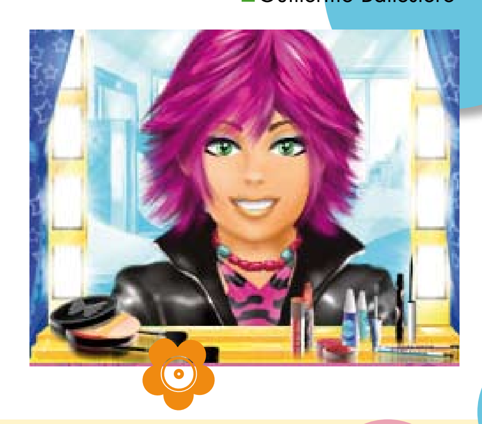
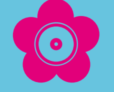
Desarrollador: City Interactive
Distribuidor: City Interactive
Género: Simulador Estética
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.city-interactive.com

City Interactive ha creado una aplicación para DS que bajo el formato de un juego típicamente para niñas, se encuentra todo un simulador de maquillaje, que orienta y ayuda a adentrarse en el competitivo mundo de la estética personal.

El entorno del juego está basado en un centro de estética situado en Hollywood. La jugadora debe aprender todo tipo de técnicas de maquillaje, así como elegir los accesorios correctos para una estrella del cine, como pendientes, collares, bisutería, etc.

El juego incluye 36 modos de maquillaje que se suceden a lo largo de tres competiciones para elegir a la mejor maquilladora. Se incluye cuatro modos de juego según el nivel de conocimiento del jugador, además de 21 "minipruebas" para hacer más divertida la práctica del maquillaje.

Guillermo Ballestero

Sorteamos 5 Videojuegos de I Love Beauty de DS







Envía CGCITY al 5511* y participa en el sorteo de un videojuego de I Love Beauty

Coste SMS 1.50€+IVA. Promoción valida para España. Finaliza 31 Agosto 2009.





Final Fantasy IV: The Afteryears

Pasión por lo clásico





Siguiendo la moda marcada por Capcom y su Megaman 9, Square-Enix nos presenta en WiiWare una continuación directa de Final Fantasy IV, un clásico de SNES que vio la luz en Japón hace ya casi dos décadas. Pero la gran noticia es que esta continuación presenta una línea técnica y artística muy similar a su predecesor, detalle que agradará mucho a los amantes de los títulos de la vieja escuela.

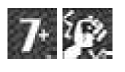
Ceodore es el gran protagonista de esta historia, que no es otro que el hijo de Rosa y Cecil, dos de los personajes principales de Final Fantasy IV. Ceodore es un caballero bien adiestrado y capaz, y la historia arranca cuando este acepta una invitación para buscar a los padres de un desconocido. Como ocurría en Final Fantasy IV, los combates se desarrollan por turnos y además son aleatorios. Estas dos características sin duda harán muy felices a los puristas del género, pero al resto puede que este desarrollo se les haga algo lento y pesado.

Gráficamente FFIV: The Afteryears nos retrotrae a la década de los 80. Todo el motor gráfico es completamente 2D, las animaciones de los personajes y sus modelados son realmente simples y hasta las interfaces de los menús respetan la estética de esa época. De nuevo, esta elección gustará a los más acérrimos seguidores de los juegos de rol clásicos, pero los jugadores más noveles pueden llevarse un buen "susto". Está muy claro que este título no es apto para todo el mundo, pero todos aquellos que disfruten con los clásicos encontrarán en FFIV: The Afteryears una aventura notable.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Género: Juego de rol
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Inglés / Francés
Versión original: Wii
Puntos necesarios: 800



84

Lo mejor
El título parece sacado de los 80. La historia es muy profunda e interesante.

Lo peor
Su espíritu clásico echará para atrás a algunos jugadores.

Nuestra opinión
Square-Enix apuesta por lo clásico con esta continuación del gran Final Fantasy IV.







Fantasy Zone II

Disparos de colores

Tras una interesante primera entrega, SEGA lanzó en el año 1987 la continuación de su shooter Fantasy Zone. Y aunque en su lanzamiento original el título pasó más bien inadvertido, os aconsejamos que le echéis un ojo porque se trata de uno de los mejores arcades de disparos que aparecieron para esta consola de 8 bit.

Nosotros controlamos a una curiosa nave que debe eliminar a todos los monstruitos que van a apareciendo en la pantalla. El juego se desarrolla bajo un scroll horizontal multidireccional, o lo que es lo mismo, que tenemos completa libertad para desplazarnos por los decorados de izquierda a derecha. Y aunque no lo parezca por el colorido entorno gráfico que presenta Fantasy Zone II (muy bueno, por cierto), se trata de un shooter complicado de superar, como era la norma habitual en aquella época. Por solo 500 puntos podéis conseguir un notable y original arcade de disparos.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Género: Shooter
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Master System
Puntos necesarios: 500



83

Lo mejor
El desarrollo es siempre vibrante. Gráficamente está muy bien para tratarse de un juego diseñado para Master System.

Lo peor
Su aspecto súper colorido puede resultar "empalagoso" a ciertos usuarios.

Nuestra opinión
Fantasy Zone II es un gran arcade de disparos y su precio es muy interesante.





Pitfall: The Mayan Adventure

Un pequeño Indiana Jones

Aunque no lo parezca, en la era de los 16-bit las aventuras plataformeras inundaban las consolas de aquel entonces. Uno de los juegos de ese mismo estilo que mejores sensaciones nos dejó por aquel entonces fue Pitfall: The Mayan Adventure, título que acaba de aparecer en el servicio de descarga de Wii en su versión para MegaDrive.

El protagonista es Harry Jr, un joven aventurero que debe adentrarse en un viaje muy peligroso para tratar de encontrar a su padre, que desapareció durante una de sus expediciones. Para dar con él debemos superar más de una docena de niveles de lo más variados: junglas, ruinas, pantanos, cascadas de agua y demás lugares exóticos nos esperan… y todos ellos están infestados de cocodrilos, serpientes y demás enemigos. Para completar cada fase tenemos que echar mano de la formidable agilidad del protagonista ya que este es capaz de trepar, saltar, rodar por el suelo o incluso usar alguna que otra arma. Pitfall: The Mayan Adventure es una aventura plataformera en 2D muy sugerente y con una dificultad bien ajustada.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Activision
Género: Aventura / Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: MegaDrive
Puntos necesarios: 800



86

Lo mejor
Los niveles son muy variados. El sistema de control.

Lo peor
El apartado sonoro es más bien flojo.

Nuestra opinión
The Mayan Adventure es una brillante aventura plataformera.







Resident Evil: Director´s Cut

El inicio del terror





Capcom dio la campanada a mediados de los 90 con Resident Evil, una aventura de terror escalofriante que dejó a los usuarios de PlayStation con el miedo en el cuerpo. Con el paso de los años esta saga se ha convertido en una de las más importantes de todos los tiempos y es seguida por millones de jugadores en todo el mundo.

Este primer episodio está protagonizado por Chris Redfield y Jill Valentine, dos agentes de un equipo especial de policía que se ven metidos hasta las cejas en una pesadilla. Encerrados en una enorme mansión infestada de zombis, perros mutantes y otros monstruos, deben hacer todo lo posible por salir de allí con vida.

Al comienzo de la aventura debemos escoger a uno de los dos personajes, tipos con los que viviremos una experiencia de juego similar pero con ligeros cambios. En cualquier caso, ambos deberán hacer frente a multitud de situaciones límite, puzzles memorables y jefes finales, a la vez que exploran hasta el último rincón de la mansión que está repleta de objetos de interés, como armas o plantas curativas.

Como curiosidad, esta versión Director´s Cut de Resident Evil posee ciertas novedades y mejoras con respecto al título original, como nuevos ángulos de cámara, la secuencia de introducción completa y diverso contenido adicional. En lo que respecta a su apartado técnico, este se mantiene inalterable, mostrando escenarios prerrenderizados de una calidad notable y personajes poligonales no demasiado detallados. Aún así no debéis perderos este título, clásico entre los clásicos, que llega a PS Network a un precio fantástico.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Género: Aventura de terror
Multijugador: no
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión original: PlayStation
Precio: 7,99 €



92

Lo mejor
Su extraordinaria y terrorífica ambientación y su sistema de juego.

Lo peor
Gráficamente se ha quedado bastante desfasado.

Nuestra opinión
Nadie debería perderse este clásico del terror, el inicio de una gran saga.





Bejeweled 2

Piedras preciosas

El popular juego de puzzles Bejeweled se presenta en PS Network con su segunda entrega, que mantiene la jugabilidad clásica de la saga pero añade alguna que otra innovación.

La base sobre la que se asienta la mecánica de juego es muy simple: debemos unir tres o más piedras preciosas del mismo color de las que aparecen en pantalla para hacerlas desaparecer. La adicción que provoca esta propuesta tan sencilla es altísima, y además es posible jugar a casi una decena de modalidades distintas (una vez desbloqueadas todas) que alargan mucho la vida del título, incluyendo modo online.

La característica más curiosa que presenta esta edición de Bejeweled es la compatibilidad con el sensor de movimientos del Sixaxis y Dual-Shock 3, función muy olvidada últimamente, que nos permite controlar el juego de una forma más original de lo habitual. Bejeweled 2 es un juego de puzzles ameno, correcto técnicamente y duradero.

■Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: PopCap Games
Género: Puzzle
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PC
Precio: 7.99 €

3+

82

Lo mejor
Su jugabilidad a prueba de bombas. La gran gama de modos de juego.

Lo peor
No presenta demasiadas novedades con respecto a la primera entrega.

Nuestra opinión
Bejeweled 2 es un juego de puzzles poco “arrisgado” pero divertido.

Zen Pinball

Pinball relajante

Por fin llega a PlayStation 3 el primer simulador de pinball, Zen Pinball. Y nunca es tarde si la dicha es buena, ya que Zen Studios ha realizado un trabajo increíble con este título.

Cuatro mesas totalmente diferentes entre sí están a nuestra disposición, si bien los desarrolladores aseguran que irán lanzando más de estas mesas vía descarga online a lo largo del tiempo. El diseño de todas ellas es muy bueno, el control de la bola no puede ser mejor y, lo más importante, el movimiento y comportamiento de esta es inmejorable. Este mismo adjetivo podemos usarlo para calificar el apartado gráfico, nítido y detallado hasta las últimas consecuencias. Y para rematar el conjunto, las modalidades para uno o varios jugadores (incluyendo opciones online) son más que suficientes. Zen Pinball es un simulador muy a tener en cuenta, imprescindible si os gustan este tipo de juegos.

■Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Zen Studios
Género: Pinball
Multijugador: Sí
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 7,99€

7+

88

Lo mejor
La física de la bola. Gráficamente es muy vistoso.

Lo peor
Que no os gusten los simuladores de pinball.

Nuestra opinión
Existen pocos juegos de pinball en el mercado que sean mejores que este.



Banjo-Tooie

Más grande y mejor



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rare
Género: Plataformas / Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1200



94

Lo mejor
Su fantástica jugabilidad y duración. El desarrollo es menos lineal que el primero.

Lo peor
Gráficamente ya no es lo que era, aunque se conserva bien.

Nuestra opinión
Banjo-Tooie es una aventura plataformera formidable de principio a fin. Qué pena que ya no existan juegos así…

Hubo una época en la que el estudio británico asentado en Twycross (Reino Unido), Rare, era uno de los más afamados en todo el mundo. Gracias a su buen hacer miles de usuarios disfrutamos de maravillas como la saga Donkey Kong Country, GoldenEye, Blast Corps o Banjo-Kazooie. Este último se convirtió en uno de los mejores plataformas en 3D de todos los tiempos, si bien dos años más tarde fue superado por su continuación, Banjo-Tooie. Esta fantástica e irrepetible aventura plataformera mejoró en todos los aspectos a su predecesor, desde su jugabilidad a su apartado técnico y duración, siendo uno de los juegos más sobresalientes jamás aparecidos en Nintendo 64.

El juego ya está disponible en el Bazar de juegos de Xbox live! y desde ya os invitamos a disfrutar de él. Sus dos protagonistas, el oso Banjo y su compañera Kazooie, deben superar nueve grandes niveles repletos de plataformas, puzzles y jefes finales para acabar con los propósitos de la bruja Gruntilda. El diseño de los mundos es magnífico y su variedad es algo increíble. El objetivo principal en cada uno de ellos es encontrar diez piezas doradas de puzzle y para ello es necesario hacer casi de todo: participar en divertidísimos minijuegos, explorar hasta el último rincón de los escenarios, transformarnos en toda clase de animales y objetos… Gozamos de absoluta libertad para movernos de un mundo a otro y de hecho la jugabilidad no es para nada lineal, uno de los escasos "peros" que se le achacaron al original Banjo-Kazooie. Hasta tal punto es así, que muchos de los mundos están conectados entre sí.

Banjo-Tooie es una aventura maravillosa, muy bien realizada y que goza de un gran sentido del humor. Y por si fuera poco, su duración es más que considerable, dado que si queréis completarla al 100% os llevará más de 30 horas. ¿A qué esperáis para probarla?

Sergio Martín







Arkanoid live!

Un clásico renovado

El gran clásico de Taito de mediados de los 80, Arkanoid, está de vuelta en Xbox live! con una versión actualizada del mismo. A pesar del tiempo transcurrido desde la salida del juego original, este sigue siendo uno de los juegos de habilidad más adictivos que existen.

El sistema de juego no puede ser más simple. Nosotros controlamos a una nave que posee una forma similar al de una barra y que se encuentra situada en la parte inferior de la pantalla. Desplazándola de izquierda a derecha de la pantalla tenemos que impedir que una pelota se cuele por la zona inferior. ¿Y por qué razón? Porque con ella es necesario ir eliminando a todos los bloques de colores que están situados en la parte superior. Como veis la mecánica es sencilla como ella sola, pero a pesar de ello el juego engancha que da gusto. Arkanoid live! también presenta un acabado gráfico más que decente y una banda sonora de corte electrónico notable, dando forma a un título muy bueno y orientado a cualquier tipo de jugadores.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Taito
Género: Habilidad
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800

3+ 87

Lo mejor
Engancha muchísimo. Sus nuevos niveles y arreglos técnicos.

Lo peor
No innova demasiado el concepto original.

Nuestra opinión
Esta nueva versión de Arkanoid es una pasada.





Lode Runner

Domina los bloques

Xbox live Arcade es uno de los lugares predilectos para las compañías a la hora de dar salida a "remakes" de videojuegos clásicos. Ese es el caso de Lode Runner, el título que debutó hace unos 25 años en Commodore 64 alcanzando un éxito absoluto y que se ha visto remozado gracias a Tozai Games.

El juego sigue siendo el mismo de entonces, pero está aderezado por gráficos actualizados, nuevos modos de juego y alguna que otra pequeña innovación. Nuestro deber es guiar al protagonista por una amplísima cantidad de niveles que se desarrollan en una misma pantalla. El diseño de todas las fases es bastante enrevesado y nuestro cometido es recoger el oro que está desperdigado mientras esquivamos a los enemigos. El héroe no puede saltar, pero en cambio sí que es capaz de eliminar ciertos bloques que forman parte de los fondos para encontrar distintas rutas. Si os gustan los retos difíciles y que os hagan pensar, Lode Runner va a haceros muy felices.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Tozai Games
Género: Puzzles
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 1200



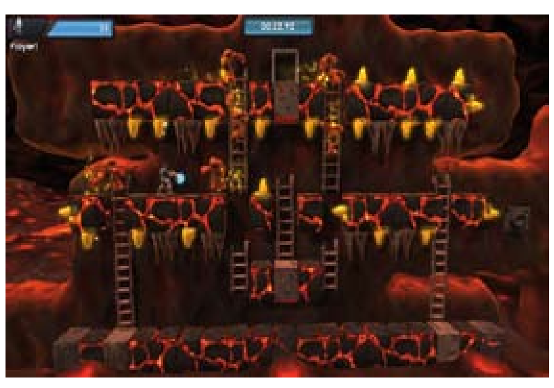
85

Lo mejor
La cantidad de niveles que incluye, y eso sin contar el editor.

Lo peor
Su mecánica puede no gustar a todos los jugadores.

Nuestra opinión
Lode Runner regresa 25 años después con un magnífico "remake".







BlackJack 21: El juego para Móvil

¡A contar cartas!

Blackjack 21 es un juego para móvil que aborda el conocido Blackjack desde una nueva perspectiva. Una nueva aproximación que aporta un aspecto novedoso a este clásico juego de casino tan popular. Blackjack 21 está inspirado en la historia real del equipo de Blackjack del MIT (los que desplumaban a los casinos, ¿recuerdas la peli "21"?) e incluye 4 famosas estrategias para contar cartas. Dicho de otra manera: ¡muchas horas de entretenimiento y estimulación intelectual! En Blackjack 21 el jugador no cuenta únicamente con la suerte, ya que debe aprender a contar cartas como un auténtico profesional: deberá observar las mesas antes de decidir si apostar y cuándo hacerlo, entrenar para jugar con su memoria agudizada y perfeccionar sus habilidades analíticas para lograr grandes ganancias, ¡y procurar de paso no ser descubierto y expulsado de los casinos! Muy recomendable. ■

FICHA TÉCNICA	
Precio: Consultar operador	
Descarga: Consultar operador	
Género: Cartas	
Web: www.glu.com	
PUNTUACIÓN	85









Náufragos 2: Perdidos en el tiempo

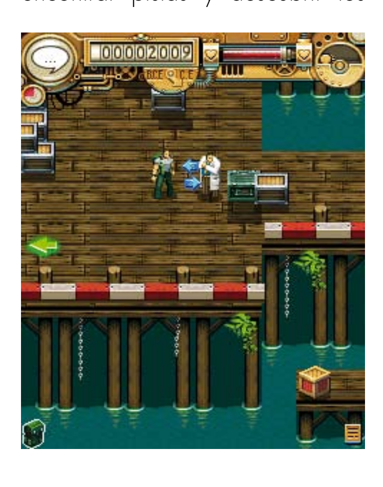
Aventuras a través del tiempo

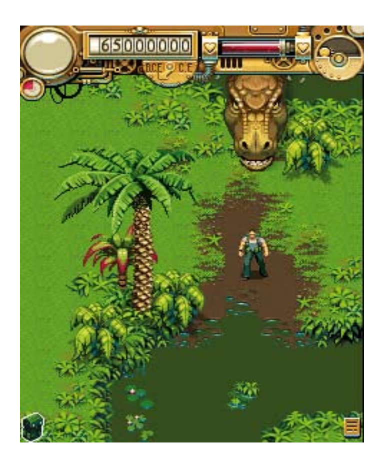
Gracias a tus recién adquiridas habilidades para desplazarte a través del tiempo eres el único capacitado para evitar un desastre de enormes proporciones… ¡que aún no ha ocurrido! Deberás alternar tus viajes al pasado y al futuro para encontrar pistas y descubrir los misterios que tienen lugar en una isla de lo más misteriosa; ¿isla?, ¿náufragos?, ¿a que me suena esto? Te va a tocar tener que resolver un montón de puzles e interactuar con diferentes personajes (algunos te ayudarán y otros tratarán de perjudicarte), completar misiones, explorar la isla (en los diferentes momentos del día el entorno y los elementos cambian), cazar dinosaurios (en el pasado), etc. Vamos, que Náufragos 2: Perdidos en el tiempo es una aventura de lo más completa. En juego que engancha de principio a fin ideal para jugar solo o en compañía (¡por los puzles!). ■

FICHA TÉCNICA

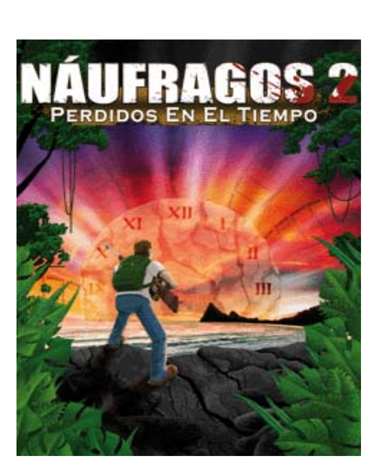
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 85









Virtua Tennis Mobile Edition

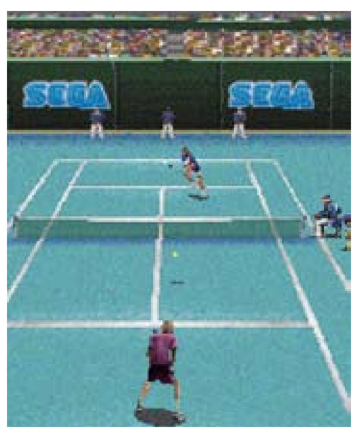
Juego, set y partido

El juego de moda llega a tu móvil. Virtua Tennis es una de las principales referencias deportivas en el mundo de las videoconsolas y pretender repetir su éxito en los terminales móviles. Virtua Tennis Mobile Edition sorprende con sus deslumbrantes gráficos y un desarrollo al estilo de las consolas, estamos ante el juego de tenis para móviles más avanzado del momento, pero también ante el más completo: con 10 torneos, más de 20 jugadores contra los que competir, un completo editor para tu personaje (puedes personalizar su físico, ropa…), repeticiones de las mejores jugadas, etc. El modo Entrenamiento te servirá para perfeccionar tu revés y estar preparado para el circuito profesional. Una serie de torneos por todo el mundo donde ganarás premios en metálico (que después utilizarás para comprar camisetas, raquetas y zapatillas), por cierto: ¡el título permite jugar partidos de dobles! ■

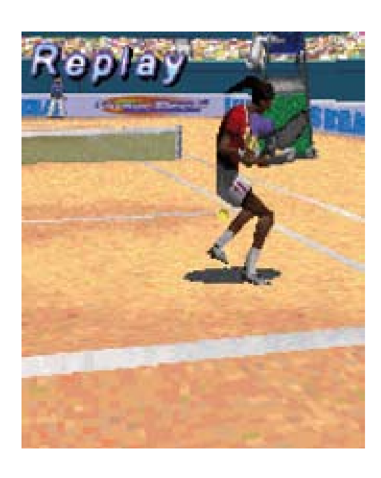
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 90











Pile Up Candymania

Sumérgete en el mundo de los caramelos

'Pile Up Candymania' no es el juego más original del mundo, al fin y al cabo hablamos de la segunda parte 'Pile Up', el cual ya tenía su historia en el mundo del PC (como juego online con más de 30 millones de descargas). Para quienes no hayan conocido el primer título, en 'Pile Up Candymania' tienes que colocar grupos de tres caramelos en la pila formando conjuntos del mismo color para hacerlos desaparecer, un planteamiento sencillo y adictivo que se complica con el comportamiento de los propios caramelos, los cuales se deslizan y se chocan entre sí, apilándose de forma realista. ¿Qué puedes esperar de 'Pile Up Candymania'?, pues seis escenarios llenos de desafíos y sesenta niveles de dificultad creciente, unos gráficos funcionales pero vistosos, todo tipo de potenciadores y sorpresas y una jugabilidad fuera de duda. ¡Una delicia para tu móvil! ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Puzle
Web: www.es.realarcade.eu

PUNTUACIÓN 88









Transformers 2: La Venganza de los caídos

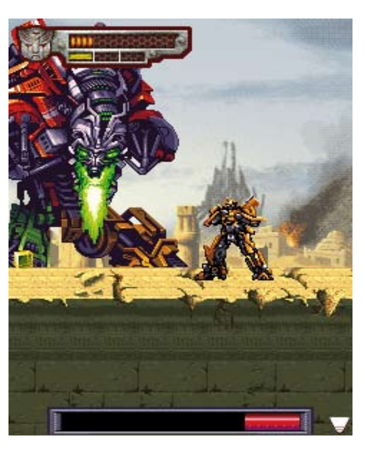
Atrévete con la acción más explosiva

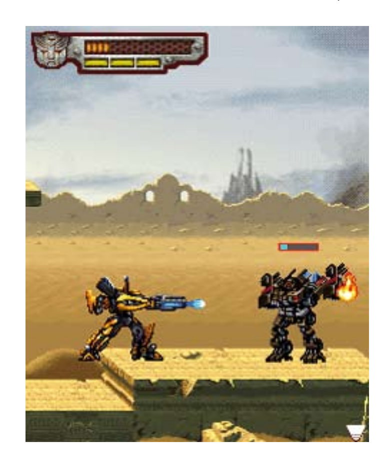
Pues tal y como regresan los Transformers al cine repiten también su asalto a los terminales móviles (¿a alguien le pillan por sorpresa?). 'Transformers 2: La venganza de los caídos' presenta 9 niveles en los que podrás controlar al líder Autobot Optimus Prime y a su fiel soldado Bumblebee. Como era de esperar, podrás transfórmate en vehículo y recorrer las calles a gran velocidad o convertirte en un poderoso robot con el que realizar muchos ataques cuerpo a cuerpo (con combos impresionantes) que aplasten definitivamente a los Decepticons. Pero no estarás solo en la lucha por defender la tierra, contarás con la ayuda de otros Autobots y tus aliados humanos. Transformers 2 es ante todo un juego espectacular (destacan sus gráficos) enfocado a la acción más vertiginosa. Ideal tanto para los seguidores de la película como de los Transformers de toda la vida. ■

FICHA TÉCNICA

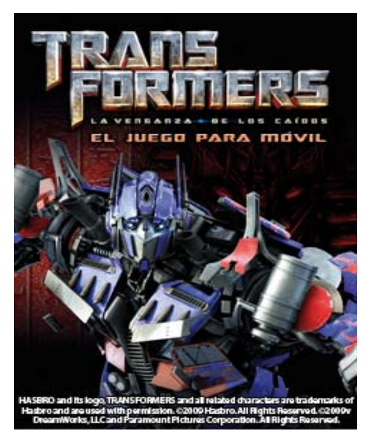
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Acción
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 85











THE LEGEND OF ZELDA

La Aventura con Mayúsculas

La saga de aventuras The Legend of Zelda es una de las más importantes de la historia, serie que ha convertido a Link –su protagonista- en uno de los héroes más famosos y carismáticos. Conoce su historia en este reportaje.

Creador: Shigeru Miyamoto
Editor: Nintendo
Formatos en los que ha aparecido:

- *NES*
- *SNES*
- *Nintendo 64*
- *GameCube*
- *Game Boy*
- *Game Boy Color*
- *Game Boy Advance*
- *Wii*
- *Nintendo DS*
- *CDi*





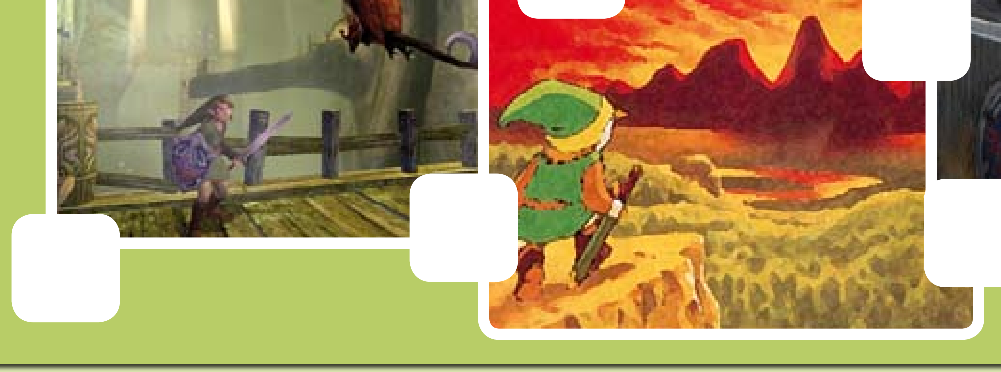
En el año 1987 (1988 en Europa y Estados Unidos), Nintendo lanzó para su consola de 8 bits NES The Legend of Zelda, una aventura con toques de rol que supondría el banderazo de salida para una de las series más famosas, queridas y valoradas por la comunidad de jugadores. A pesar de su nombre, el protagonista principal de toda la serie es Link, un elfo tremendamente carismático que en la mayoría de sus misiones debe rescatar a su querida princesa Zelda. The Legend of Zelda sirvió de pauta para un número casi incontable de posteriores lanzamientos, que adoptaron el sistema de juego contemplado en este mega clásico.

Gran parte del encanto de este título residía en su variada jugabilidad. Explorar, resolver puzzles, charlar con decenas de habitantes o enfrentarse con jefes finales eran algunas de las tareas que era necesario llevar a cabo en The Legend of Zelda. Y para colmo, la duración de la aventura era salvaje, sobre todo si queríamo descubrir todos los secretos que guardaba... ¡y eran muchísimos! El éxito de esta





obra maestra no se hizo esperar y, solo unos meses después, Nintendo lanzó la segunda parte, Zelda II: The Adventure of Link. Esta continuación trajo consigo cambios considerables que afectaron tanto a su sistema de juego como a su planteamiento gráfico. La perspectiva cenital picada del original dio paso al scroll lateral; mientras que la acción y los combates se impusieron a los elementos de aventura y rol. Seguía tratándose de un título de calidad, pero para muchos de nosotros es la peor entrega de la saga.
Pero como el Ave Fénix, y aprovechando el lanzamiento de la consola de 16 bit Super Nintendo, Link regresó por todo lo alto en The Legend of Zelda: A Link to the Past. Esta tercera entrega de la serie recuperó la esencia del juego original y lo multiplicó y mejoró en todos los aspectos. La interactividad de Link con el resto de los personajes y escenarios aumentó considerablemente, el apartado gráfico nos dejó a todos anonadados, la extensión de los decorados creció significativamente y la banda sonora no pudo estar mejor compuesta. Junto con Super Mario World, esta magnífica aventura está considerada por muchos como el mejor juego 2D de todos los tiempos.
Con el listón tan alto, Nintendo tenía muy difícil volver a sorprendernos, pero como es su proceder habitual, consiguió su propósito: dos años más tarde Game Boy recibió The Legend of Zelda: Link´s Awakening. Y de nuevo los incondicionales de la serie nos vimos obligados a rendir pleitesía una vez más a Shigeru Miyamoto (creador de la franquicia) y a su equipo. Ningún otro juego para esta consola portátil, ni tan siquiera la saga Super Mario Land, aglomeraba tal cantidad de virtudes en un cartucho tan diminuto (por aquel entonces). La historia era soberbia, la mecánica de juego irresistible y técnicamente aprovechaba al máximo el limitado potencial de la máquina. Tras esta entrega, la serie "descansó" durante cinco largos años... hasta que llegó la revolución, la considerada por millones de jugadores como la mejor inspiración de Nintendo y Miyamoto de su historia: The Legend of Zelda: Ocarina of Time para Nintendo 64. Con esta nueva edición de Zelda, la serie dio el salto a las 3D y nos dejó a todos los que la disfrutamos marcados para siempre. Marcados por su glorioso despliegue de medios, su insuperable y compleja jugabilidad, inolvidable banda sonora, revolucionario uso del factor tiempo en un videojuego, extraordinario sistema de control... Su calidad, magia, profundidad e influencia fue tal que un gran número de jugadores pensamos que jamás volveremos a disfrutar tanto con un videojuego como lo hicimos con este.
El éxito de Ocarina of Time pasó factura dos años después a The Legend of Zelda: Majora´s Mask, una nueva entrega también para Nintendo 64. Y es que a pesar de tratarse de otro clásico incontestable, no sorprendió tanto como su inmediato predecesor. Y eso que Majora´s Mask presentó cambios importantes











Con el paso de los años, este logo se ha convertido en toda una institución. The Legend of Zelda es sinónimo de aventura, diversión, puzzles, innovación, minijuegos…

en su jugabilidad que hicieron de él un título único, pero aún así no fue suficiente para contentar a todos los seguidores de la saga. Los que sí que quedaron plenamente satisfechos, y de qué forma, fueron los usuarios de Game Boy Color cuando probaron el tándem The Legend of Zelda: Oracle of Season / Ages. Ambos cartuchos fueron programados por Capcom en colaboración con Nintendo y el resultado de esta unión fue totalmente satisfactorio. Mucha más polémica suscitó, más de un año después, el debut de Link en la consola GameCube. The Legend of Zelda: The Wind Waker estuvo siempre acompañado por un caluroso debate que se centró en su planteamiento gráfico. En esta nueva entrega, tanto Link como el resto de los personajes presentaban un aspecto de dibujos animados (llamado Toon Shading) más acusado de lo normal. Y aunque en general los fanáticos de la saga aceptaron este hecho, los más puristas no quedaron para nada contentos con esta decisión artística. Lo que sí que era incuestionable es que se trataba de una de las entregas más frescas, trepidantes y absorbentes de las andanzas de Link, y su sobresaliente jugabilidad recibió todo tipo de elogios.

Poco después, Nintendo realizó un grandioso "remake" para Game Boy Advance de The Legend of Zelda: A Link to the Past, cartucho que introdujo como añadido un curioso extra llamado Four



Swords que apostaba por el multijugador. Esta misma idea se trasladó más tarde a GameCube con The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, una aventura "experimental" pensada especialmente para la participación de cuatro jugadores simultáneos.

Game Boy Advance fue de nuevo la consola escogida para dar cobijo a las nuevas aventuras de Link en The Legend of Zelda: The Minish Cap. Y aunque se trata de uno de los juegos más desconocidos de toda la serie (por motivos que no terminamos de entender muy bien), es justo afirmar que es una de las entregas de Zelda para portátiles más divertidas, espectaculares y mejor acabadas de toda su historia. El precio a pagar fue una duración menos longeva de la habitual en la franquicia, pero esta pega se compensaba con creces por otras cualidades como el ejemplar diseño de niveles y mazmorras, el impresionante acabado técnico y las nuevas habilidades de Link.

En el tramo final de vida de GameCube, Nintendo decidió lanzar su último gran título para este formato, The Legend of Zelda: Twilight Princess, título que se convirtió sin duda en uno de los más celebrados para esta consola... y también para Wii, dado que el título se editó en ambas máquinas. La edición de Wii sirvió para dos propósitos muy claros. El primero, para ser utilizado como gancho comercial y ayudar a vender la consola en sus primeros meses de vida, algo que por cierto consiguió. Y por otro lado, mostrar al mundo las posibilidades únicas del mando de control de Wii.

Y ya por último, solo nos queda comentar la entrega más reciente de esta popular saga, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass para Nintendo DS. Este título sigue la estela artística de Wind Waker, así como parte de su mecánica de juego, si bien también incorpora ciertas novedades importantes. La más destacada es su sistema de control, basado en la stylus y la pantalla táctil, que funciona realmente bien. Y sin temor a equivocarnos, se trata de uno de los cinco juegos más sobresalientes que posee esta consola. En cuanto al futuro de la serie, Nintendo ya está trabajando precisamente en la continuación de las aventuras de Link en Nintendo DS. The Legend of Zelda: Spirit Tracks verá la luz antes de nal de año, una magnífica noticia para todos los que amamos de corazón a esta inimitable saga.

Sergio Martín



Comunicación asegurada

NGS MSX6pro

NGS, fabricante de periféricos y electrónica de consumo, ha presentado los nuevos set de auriculares con micrófono MSX6pro. Están diseñados en dos atonalidades, naranja y amarillo metálico. El producto ha sido concebido para los aficionados a juegos y conferencias on-line.
El conjunto cuenta con diadema ajustable y micrófono omnidireccional regulable en altura. Además, sus cascos disponen de rotación de 90° y de fundas de protección realizadas en piel. La sensibilidad está entre -62 dB y +/-3 dB, la respuesta de frecuencia abarca desde 102 dB hasta +/-4 dB. y la impedancia es de 32 Ohms.
El precio del producto es de 14,90 € (IVA incluido). ■



Diseño para roedores

TRUST MOUSE XpertClick Mouse

Los ratones son uno de los segmentos de negocio más importantes de Trust, pues han vendido más de 25 millones de unidades. De ahí que Trust haya puesto en el mercado el XpertClick Mini Mouse con un diseño muy innovador. Ambos cuentan con tecnología óptica. La versión inalámbrica es blanca y plateada, mientras que el ratón con cables dispone de un acabado negro que resalta la forma. Por otra parte, el XpertClick Wireless incluye un micro receptor que no sobresale más de medio centímetro del ordenador y su alcance es de 8 m.
El precio del Trust XpertClick Mini Mouse es de 14,99 € y del Trust XpertClick Wireless Mini Mouse es de 24,99 € ■



La fuerza del sol

POWERSAFER SC-30

Si eres de los que gustan de ir a "partys" con tu ordenador portátil, o necesitas utilizarlo en el lugar más insospechado, tu vida depende de "un punto" muy importante: un punto de conexión eléctrica. Pero en algunas ocasiones, no siempre es posible encontrar un enchufe, por lo que la compañía Powersafer, especialista en la fabricación de dispositivos para equipos móviles, ha ideado un cargador que funciona con energía solar. Una solución muy útil y que aporta un toque ecológico.
POWERSAFER SC-30 tiene un formato de libro, cuyas "hojas" se componen por dos paneles solares que con unas horas de exposición al sol, es capaz de ofrecer una autonomía de 30 minutos. Es válido no sólo para tu ordenador portátil, sino también para teléfonos móviles, cámaras fotográficas, consolas portátiles, etc.
También puede conectarse a la corriente eléctrica o al mechero del coche para recargar su batería interna, controlada por un indicador de nivel. Su precio es de 89,95 € (IVA incluido). ■

Ventilación potente

NOX ACID BLASTER 120 mm

La firma NOX es un fabricante especialista en diseñar accesorios para ordenador como ventiladores. El Acid Blaster de 120 mm. ofrece bastantes novedades. La más interesante es el material con el que están construidos sus elementos. Utilizando dicho material de alta calidad y técnicas de nanotecnología se consigue una perspectiva de vida del ventilador de casi 150.000 horas. Además, el Acid Blaster 120mm. a máxima velocidad de giro es prácticamente inaudible. También incorpora concesiones al diseño, pues las hojas del ventilador tienen un bonito color verde translucido que hace muy atractivo contemplar su funcionamiento. Ideal para amantes del modding. ■



Aire a medida

NOX NIK 120 mm

El Knik con un diámetro de 120 mm. corresponde a la gama media de ventiladores de Nox, diseñados para satisfacer a la mayoría de los usuarios domésticos que prefieren diseñarse un ordenador a medida, pero sin necesidad de las elevadas prestaciones de un ordenador ex profeso para jugar a títulos de acción 3D de alto rendimiento. Tiene 30.000 horas de funcionamiento y su nivel de ruido es muy bajo. ■





Ratones de lujo

GIGABYTE Wireless GM-M7800S

El distribuidor Gigabyte dispone en su catálogo de un ratón que pertenece a la gama alta de estos periféricos.



El GM-M7800S está construido con un diseño espectacular que se complementa con los famosos cristales Swarovski, marca de lujo muy solicitada últimamente para dar un toque de calidad y distinción a productos informáticos.

El ratón, de tipo inalámbrico, además de los cristales Swarovski, tiene un acabado bañado en oro de 18 quilates y terminaciones en cuero de alta calidad. En cuanto a tecnología, el GM-M7800S dispone de resolución ajustable desde 800 hasta 1600 DPI, y en radiofrecuencia utiliza el rango de los 2,4 Ghz., lo que asegura una recepción sin problemas de interferencias. ■

Sonido sin cables

PLANTRONICS Audio 995

El fabricante Plantronics dispone de un nuevo auricular digital estéreo e inalámbrico .Audio 995 para multimedia y aplicaciones de voz en el PC. El .Audio 995 fusiona sonido digital estéreo enriquecido con una excelente transmisión de la voz, para que los usuarios sólo tengan que utilizar un auricular para todas las actividades que realizan con el PC o el Mac.

El auricular .Audio 995 utiliza frecuencia digital de 2,4 GHz., lo que se traduce en una calidad de sonido excepcional y menos interferencias con otros dispositivos inalámbricos. Los usuarios pueden alejarse hasta 12 metros del PC y controlar a distancia el volumen.

Su precio es de 99,99 € (IVA incluido). ■





Mal Ejemplo

Comedia gamberra

Mal Ejemplo es la historia de dos jóvenes vendedores Danny y Wheeler interpretados por Paul Rudd (Paso de ti, Lío embarazoso) y Seann William Scott (Cuestión de pelotas, Dos chalados y muchas curvas) que, tras una "borrachera" de bebida energética, sufren un accidente con su camioneta. Tras ser arrestados por la policía el tribunal les ofrece dos opciones: la cárcel o 150 horas de servicio comunitario. Evidentemente, eligen esto último y se las tendrán que ver con muchachos con problemas.

A Danny le toca lidiar con Augie (Christopher Mintz-Plasse, "Supersalidos"), un joven obsesionado con los juegos de rol al que Danny sólo puede ofrecer su sarcástica visión de la vida después de que su novia (Elizabeth Banks) le abandone. Entretanto, el encantador Wheeler intenta olvidar su adicción a las juergas y a las mujeres para ayudar a un doceañero llamado Ronnie (Bobb'e Thompson) a dejar de decir tacos.

Esta trama es la causante de constantes gags del humor más gamberro, gracias a un provocador guión escrito por un equipo coordinado por Paul Budd. La película ha sido un éxito entre los adolescentes norteamericanos.

Entre los extras destacan el cómo se hizo el diseño del juego de rol que aparece en la película, las tomas falsas, escenas eliminadas y los hilarantes comentarios del director y el coguionista de la película David Wain.endado del DVD es de 29.95 €. ■

The Punisher 2: Zona de Guerra

Tiempos muy duros

The Punisher pertenece a esas películas que utilizan el extenso catálogo de superhéroes de la Marvel para presentar una película de acción, violenta, con escenas trepidantes… y que no tuvo mucho éxito en taquilla.

Debido al coste que supone pagar unos derechos, Sony realizó una segunda parte para amortizarlos, y que en nuestro país jamás se estrenó en los cines, por lo que directamente sale en el mercado de DVD. Para The Punisher 2: Zona de Guerra se cambió al protagonista. En esta ocasión es Ray Stevenson que ya participó en otros filmes como El Rey Arturo o la excepcional serie televisiva "Roma". Le acompaña actores como Dominic West, Doug Hutchinson, Colin Salmon, Wayne Knight, Dash Mihok y Julie Benz. Dirige Lexi Alexander, una sensual chica que ha sido especialista en artes marciales y que ya dirigió con bastante maestría la película Hooligans.

La trama sigue de nuevo las aventuras de Frank Castle (Punisher) contra el mundo de la mafia con ese particular sentido de la justicia y la violencia, casi fascistoide, que tanto le caracteriza. Aparecerán nuevos malos como Jigsaw al mando de un ejército de criminales decididos a conquistar la ciudad. ■






DOMINA EL MUNDO DE LOS SERVIDORES
HYPER V
Servidor Virtual
CONTROL ABSOLUTO DE TU SERVIDOR VIRTUAL
Hostalia, único ISP español que ofrece HyperV, la nueva tecnología de Virtualización de Microsoft, con la que podrás gestionarlo todo a tu gusto.
Microsoft GOLD CERTIFIED Partner
Software de virtualización de Microsoft
hp invent
Blades HP con servidores Multicore
NetApp
Cabina de alto rendimiento NetApp
intel
Procesadores Quad Core Intel
cisco
Electrónica de red CISCO
Microsoft | Partner Program
Hasta el 50% de descuento si eres partner de Microsoft.
Tu HyperV por 59€/mes
Alta 0€
La independencia Virtual ya es real. Descúbrelo en:
www.dominaelmundovirtualconhyperv.com
*Los precios no incluyen IVA